

**UNIVERSIDAD CATOLICA DE TRUJILLO DE
BENEDICTO XVI**

**FACULTAD DE HUMANIDADES
CARRERA PROFESIONAL EDUCACIÓN INICIAL**



**EL JUEGO PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD
FINA EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DEL NIVEL INICIAL
DE LA I.E N° 035 ISABEL FLORES DE OLIVA DE SAN
JUAN DE LURIGANCHO LIMA 2020**

**TESIS PARA OBTENER EL TITULO PROFESIONAL
DE LICENCIADA EN EDUCACION INICIAL**

AUTOR

MAYTA CCAMI, BERNA

ASESOR

Raymundo Lorenzo Iraita Ruiz

TRUJILLO- PERÚ

2021

EQUIPO DE TRABAJO

Excmo. Mons. Hector Miguel Cabrejos Vidarte O.F.M.
Arzobispo Metropolitano de Trujillo
Fundador y Gran Canciller de la Universidad Católica de Trujillo
Benedicto XVI

R.P. Dr. Juan José Lydon Mc. Hugh. O.S.A
Rector de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI

Dra. Silvia Ana Valverde Zabaleta
Vicerrectora Académica

Dra. Carmen Consuelo Díaz Vasquez
Decana de la Facultad de Humanidades

Dr. Carlos Alfredo Cerna Muñoz
Director del Instituto de Investigación

R.P. Dr. Alejandro Preciado Muñoz
Director de la Escuela de Posgrado

Mg. Andrés Cruzado Albarrán
Secretario General

HOJA DE FIRMA DEL JURADO

Presidente

Miembro

Miembro

DEDICATORIA

Dedico esta tesis a mi madre Sra. Aleja, fuente de apoyo constante e incondicional en toda mi vida y más aún en mis años de la carrera universitaria. Que sin su ayuda no hubiera sido imposible culminar mi profesión. A su vez son muchas las personas que han formado parte de mi vida profesional a las que tengo que agradecerles su amistad, consejos, apoyo, ánimo y compañía en los momentos que uno se rendía a no seguir.

Quiero darles las gracias por formar parte de mí carrera, por todo lo que me han brindado y por todas sus bendiciones.

AGRADECIMIENTO

Agradezco en primer lugar a Dios, por tener a mi madre y mi familia por estar apoyándome con palabras de aliento, también agradecer a mi profesora y directora

Mg. Pamela Ochoa T. con quien inicie a trabajar, digno de ser ejemplo de perseverancia, siendo ella con sus palabras de orientación y motivación a culminar la carrera en educación. Gracias

RESUMEN

La investigación de tesis tuvo como propósito describir “El juego para desarrollar la motricidad fina en los niños de nivel Inicial de la institución educativa N°035 Isabel Flores de Oliva del distrito San Juan de Lurigancho el año académico 2020”.

La metodología que se utilizó en la investigación fue cuantitativa, explicativo, no experimental. La población de estudio estuvo conformada de 2 docentes y 50 niños del nivel inicial. En la investigación se evaluaron las variables para ello se utilizó los instrumentos de: cuestionario y lista de cotejo, obteniendo como resultado que los docentes del nivel inicial tienen conocimiento del juego según las teorías de Piaget y Froebel como estrategia eligieron como primera prioridad el 100%. (1) de docentes identifica al juego libre en su actividad de aprendizaje y 95% (1) de docentes identifica que el juego trabajo también en su actividad de aprendizaje. En cuanto a juego como técnica grafomotriz, los estudiantes (50) en un 100% recorta del aula rayito de sol, 80% del aula Estrellita, un 84% del aula rayito de sol enrosca y el 63% el aula estrellita, un 59% punza del aula estrellita y 37% del aula rayito de sol, Rasgan 47% del aula rayito de sol y 47% del aula estrellita y el último enrollan 84% del aula rayito de sol y 64% del aula estrellita. Y si los estudiantes mejoraron con las actividades grafo plásticas del dibujo en 82% del aula estrellita y 61% del aula rayito de sol; desabrochan en 49% del aula estrellita y 39% del aula rayito de sol y por último colorean en 47% del aula estrellita y 35% del aula rayito sol. Concluyo que los resultados demostraron el juego ayuda a desarrollar la motricidad fina llegan a desarrollar el 53% de los niños, y no llegan a desarrollar el 47% de los niños.

Palabras clave: juego, motricidad fina

ABSTRACT

The purpose of the thesis research was to describe "The game to develop fine motor skills in initial level children of the educational institution N ° 035 Isabel Flores de Oliva of the San Juan de Lurigancho district in the 2020 academic year".

The methodology used in the research was quantitative, explanatory, not experimental. The study population consisted of 2 teachers and 50 pre-school children. In the research, the variables were evaluated for this, the instruments of: questionnaire and checklist were used, obtaining as a result that the teachers of the initial level have knowledge of the game according to the theories of Piaget and Froebel as a strategy they chose 100% as the first priority . (1) of teachers identify free play in their learning activity and 95% (1) of teachers identify that the game also works in their learning activity. Regarding play as a graphomotor technique, the students (50) cut 100% from the rayito de sol classroom, 80% from the Estrellita classroom, 84% from the rayito de sol classroom, and 63% from the little star classroom, 59% Punch from the little star classroom and 37% from the sun ray classroom, Tear 47% from the sun ray classroom and 47% from the star classroom and the last roll up 84% from the sun ray classroom and 64% from the star classroom. And if the students improve with the plastic graphic activities of the drawing in 82% of the little star classroom and 61% of the sun ray classroom; They unzip in 49% of the little star classroom and 39% of the sun ray classroom and finally they color in 47% of the little star classroom and 35% of the sun ray classroom. I conclude that the results showed that the game helps to develop fine motor skills, 53% of children develop, and 47% of children do not develop.

Keyword: game, fine motoricity

ÍNDICE

EQUIPO DE TRABAJO	1
HOJA DE FIRMA DEL JURADO	2
DEDICATORIA	3
AGRADECIMIENTO.....	4
RESUMEN.....	5
ABSTRACT	6
ÍNDICE	7
INTRODUCCIÓN.....	11
1.1. Planeamiento de investigación	14
1.1.1. Planteamiento del problema	14
1.1.2 Características del problema	14
1.1.3 Enunciado del problema.....	15
1.2. Los objetivos de la investigación.....	15
1.2.1. Objetivo general.....	15
1.2.2Objetivos específicos	15
1.3 Justificación de la investigación	16
CAPITULO II	16
MARCO TEORICO	16
2.1. Antecedentes.....	16
Internacionales	16
BASES TEÓRICA.....	21
S 21	
JUEGO	21
2.2.1 JUEGO.....	21
El juego es una actividad que lo realizan las personas y niños para divertirse de forma recreativa.	21
2.2.1.2 El juego según Piaget	23
a. Juego funcional o de ejercicio	23
b. Juego Simbólico.....	24
2.2.1.3 Según Federico Froebel (1826) manifiesta:.....	24
Teoría del Juego Frobeliano	24
Juego y trabajo con dones y ocupaciones.....	25
a) Dones	25
b) Ocupaciones.....	25
2.2.1.4 Según Decroly (1960)	25
2.4 Importancia del juego.....	29
MOTRICIDAD FINA	31
a. Movimientos para Desarrollar la destreza de las manos	34
b. Actividades para desarrollar la destreza de los dedos.....	34
c. Actividades para la coordinación viso manual.....	35

2.5.1.1 Factores que influyen el desenvolvimiento de motricidad fina	36
2.5.1.2 Importancia de la motricidad	37
2.5.1.3 El juego para desarrollar las técnicas grafo- plásticos y grafo motricidad.....	38
Chuva (2016) menciona:.....	38
a. ¿Qué es Técnica?.....	38
b. Grafo-plástico.....	38
c. Técnicas grafo-plásticas como juego libre.....	38
METODOLOGÍA	42
3.1 Tipo y nivel de investigación	42
3.2 Diseño de la investigación.....	42
3.3 El Universo o Población y muestra.....	43
3.3.1 Área geográfica	43
3.3.2 Población y muestra	43
3.3.2.1 Población.....	44
3.3.2.2 Criterio de inclusión.....	44
3.3.2.3 Criterio de exclusión	44
3.3.3 Muestra.....	45
3.3.4 Definición y operacionalización de las variables.....	45
3.3.4.1 Definición de variables	45
3.3.4.2 Variable 1: El juego	45
3.3.4.3 Variable 2: Motricidad fina.....	45
3.3.4.4 Operacionalización de las variables.....	46
3.3.5 Técnica de Instrumento	48
3.3.5.1 Técnica la encuesta	48
3.3.5.2 Instrumento el cuestionario.....	48
3.3.5.3 Lista de cotejo	48
3.3.6 Validez y confiabilidad del instrumento aplicado	48
A. Validez del instrumento	48
B. Confiabilidad del instrumento	49
3.3.7 Plan de análisis.....	49
3.7.1 Medición de variables	49
3.7.1.1 Variable 1: Juego – cuestionario para docentes.	49
3.7.1.2 Variable 2	49
3.3.8 Matriz de consistencia.....	50
3.3.9 Principios Éticos.....	51
4.RESULTADOS	52
4.1 Resultados: Después de haber tabulado los datos respecto del juego para desarrollar la motricidad fina.	52
CAPITULO V	76
5.1 Análisis de los resultados	76
CONCLUSIONES	79
RECOMENDACIONES	80
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	81

INDICE DE TABLAS

Tabla 1 Población de docentes y niños.....	44
Tabla 2 Operacionalización de variables	47
Tabla 3 Juego sera importante	52
Tabla 4 El juego como actividad de aprendizaje	53
Tabla 5 Tecnica grafomotricidad como juego	53
Tabla 6 Desarrollo la motricidad fina	54
Tabla 7 Juego en la motricidad fina	55
Tabla 8 Mejoro la motricidad fina	56
Tabla 9 Rasgan papel: con la mano y los dedos	57
Tabla 10 Rasgan papel con los dedos	58
Tabla 11 Abrochan botones grandes	59
Tabla 12 Abrochan botones pequeños	59
Tabla 13 Desabrocha botones	60
Tabla 14 Desabrocha broches	61
Tabla 15 Recorta lineas rectas	61
Tabla 16 Recorta lineas curvas	62
Tabla 17 Recorta en ZigZag	63
Tabla 18 Recorta figuras grandes	64
Tabla 19 Recorta figuras pequeñas	64
Tabla 20 Dibuja con pulmon.....	65
Tabla 21 Dibuja con pincel	66
Tabla 22 Dibuja con hisopo	67
Tabla 23 Enrolla cinta metrica.....	67
Tabla 24 Enrolla cinta de tela	68
Tabla 25 Enrolla serpentina	69
Tabla 26 Punza alrededor de la imagen	69
Tabla 27 Punza y retira la imagen.....	70
Tabla 28 Enrosca tapa de botella	71
Tabla 29 Colorea espacios Blancos	72
Tabla 30 Colorea de arriba- abajo.....	73
Tabla 31 Colorea dentro.....	74

ÍNDICE DE FIGURA

Figura 1	52
Figura 2	53
Figura 3	54
Figura 4	54
Figura 5	55
Figura 6	56
Figura 7	57
Figura 8	58
Figura 9	59
Figura 10	60
Figura 11	60
Figura 12	61
Figura 13	62
Figura 14	62
Figura 15	63
Figura 16	64
Figura 17	65
Figura 18	65
Figura 19	66
Figura 20	67
Figura 21	68
Figura 22	68
Figura 23	69
Figura 24	70
Figura 25	70
Figura 26	71
Figura 27	72
Figura 28	74
Figura 29	74

INTRODUCCIÓN

El contenido de investigación de mi trabajo fue del juego que se da inicio en nuestra niñez durante la etapa pre escolar hasta la adultez, es importante porque llena de experiencias que implican movimientos, sensaciones y expresiones, el cual está lleno de actividades, donde manipula, curioso, expresa, experimenta, indaga y aprende en su desarrollo durante diferentes etapas de su vida.

Así mismo del juego para desarrollar la motora fina en los educandos, que lo desarrolla en una parte de su cuerpo como son en los dedos, las manos, brazos y que va desarrollar y mejorar su destreza en diferentes edades. Entonces se dio la investigación en donde las docentes constituyen un papel importante donde realizara por medio del juego diferentes técnicas que van ayudar al estudiante en su desarrollo motora fina.

La investigación se realizó con el intención de mejorar la motricidad fina mediante el juego en los niños de 4 años del nivel inicial.

Según Jean Piaget (1956), el juego sirve para el desarrollo cognitivo, con practicas va desarrollando habilidades y conocimientos que el niño aprendió antes.

Froebel, (1826), “el juego es la forma del crecimiento en la niñez, es la expresión libre que lleva el niño en su alma”.

Según Da Fonseca, (1988), en cuanto a motricidad: “Los movimientos de pinza digital y pequeños movimientos de la mano y muñeca. La adquisición de la pinza digital, así como de una mejor coordinación óculo manual constituyen uno de los objetivos principales para la adquirir las habilidades de la motricidad fina” (p.60).

Se elaboró la tesis de acuerdo de la ULADECH Católica bajo la línea de la carrera de Educación “Intervenciones Educativas con Estrategias Didácticas bajo el Enfoque

Socio Cognitivo orientadas al desarrollo del Aprendizaje en los estudiantes de Educación Básica Regular, nivel superior universitario y no universitario del Perú”.

Teniendo ya en cuenta los párrafos anteriores se derivó el problema:

¿Cuál es el juego para desarrollar la motricidad fina en los niños de 4 años del nivel inicial de la institución educativa N° 035 Isabel Flores de Oliva del distrito de San Juan de Lurigancho-Lima 2020?

Para lograr lo trazado se propuso el siguiente objetivo general:

Explicar que juego influyen en el desarrollo de motricidad fina de los niños de 4 años del nivel inicial de la institución educativa N° 035 Isabel Flores de Oliva del distrito de San Juan de Lurigancho-Lima 2020.

Para ejecutar planteamos los siguientes objetivos específicos:

Identificar el juego como actividad que se utiliza en su aprendizaje en el avance de la motricidad fina.

Determinar el juego como actividades grafomotricidad que aportará en el avance de la motricidad fina.

Evaluar en los niños si mejoraron usando el juego como tecnicas grafo plasticas para su motricidad fina.

Teniendo como justificación que el juego es desarrollado por el docente constituyen las variables que han de ser investigadas; vemos la representación de estrategias de aprendizaje de los niños, Teniendo en cuenta que muchas veces los docentes planifican y dan su avance en las actividades del aula, inmerso en las tareas del niño.

Es por ello, la importancia de llevar a cabo una investigación sobre la actividad del juego en donde el docente y los niños con su aprendizaje aportará un nuevo

conocimiento relacionado al desarrollo de su motora fina, el cual se convierte en un instrumento socializador teniendo en cuenta los recientes fundamentos y recursos sobre el juego como actividad significativa por el docente.

Por tanto, la siguiente investigación aporta al conocimiento científico para perfeccionar la motricidad fina en los niños de 4 años.

La indagación tiene metodología de tipo cuantitativo, del nivel explicativo, con diseño no experimental. La población y muestra estuvo conformada por 2 docentes y 50 niños de 4 años de nivel inicial en la I.E. N° 035 en mención. Se concluye en un 100% manifiestan que el juego es importante en el aprendizaje y sirve en el desarrollo de la motricidad fina.

Así mismo se demostró que el juego ayuda a desarrollar la motricidad fina llegan a desarrollar el 90% de los niños, y no llegan a desarrollar el 82% de los niños.

De este modo la investigación se ha estructurado en 4 capítulos que se describe de forma general:

El primer capítulo está desarrollado por planteamiento del problema: planeamiento, enunciado, características, justificación y objetivos específicos, como general.

El segundo capítulo se desarrolla por el marco teórico: están los antecedentes, definiciones de mis variables.

El tercer capítulo está desarrollado por diseño metodológico, población y muestra.

El cuarto capítulo está desarrollado por los resultados de la investigación, instrumentos aplicados, análisis de resultado, conclusiones y recomendaciones.

Para finalizar mostramos las fuentes de información: referencias bibliográficas de acuerdo con las normas APA.

CAPITULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Planeamiento de investigación

El planeamiento de la investigación del juego para desarrollar la motricidad fina en el nivel inicial de la institución educativa N° 035 Isabel Flores de Oliva de San Juan de Lurigancho, donde el docente buscara herramienta como el juego, para desarrollar su motora fina de los niños, así el docente soluciona el problema mediante diferentes actividades grafo plásticas que le ayudara en mejorar su precisión a los niños de nivel inicial de la institución educativa en el distrito de san Juan de Lurigancho en el año 2020.

1.1.1. Planteamiento del problema

Hemos observado en las aulas de 4 años, el problema de motricidad fina en los niños de nivel inicial en la institución N° 035, donde su precisión y firmeza en sus manos y dedos por falta de actividades recreativas en su juego siendo básico en el desarrollo en la preescritura.

1.1.2 Características del problema

Teniendo en cuenta que nuestra sociedad se vive la vida apresurada, uno de los problemas son los padres y comienza en casa, porque a los niños los hacen muy dependientes de, y no los dejan hacer cosas por sí solos, los padres le dan de comer, los visten. Amarran el zapato, le pelan la fruta, todas esas cosas en donde el niño podría hacerlo, pero como los padres por el tiempo lo hacen. De tal manera se observa en las

aulas, el problema que genera que el niño sea torpe en su movimiento es por ello este tema trata de buscar en sus actividades del juego para su desarrollo de motora fina.

1.1.3 Enunciado del problema

¿El juego para desarrollar la motricidad fina en los niños de 4 años el nivel inicial de la institución educativa N°035 Isabel Flores de Oliva del distrito de San Juan de Lurigancho-Lima 2020?

1.2. Los objetivos de la investigación

1.2.1. Objetivo general

Explicar que juego influye para el desarrollo de motricidad fina en los niños del nivel Inicial de la institución educativa N°035 Isabel Flores de Oliva del distrito San Juan de Lurigancho del año 2020.

1.2.2Objetivos específicos

Identificar el juego como actividad que se utiliza en su aprendizaje en el avance de la motricidad fina.

Determinar el juego como actividades grafomotricidad que aportará en el avance de la motricidad fina.

Evaluar en los niños si mejoraron usando el juego como tecnicas grafo plasticas para su motricidad fina.

Tener en cuenta los espacios de juego para interactuar con la familia con el fin de tomar interés en la motricidad fina en su proceso del desarrollo intelectual.

1.3 Justificación de la investigación

Teniendo como justificación que el juego es desarrollado por el docente constituyen las variables que han de ser investigadas. Vemos que los docentes utilizan en los niños estrategias de aprendizajes que dependen de una planificación del docente que luego lo desarrolla en el aula y propone dentro de una actividad como tarea del niño.

Cabe señalar, que llevar una investigación es importante sobre la actividad del juego en donde el docente y los niños con su aprendizaje aportará un nuevo conocimiento relacionado al desarrollo de su motora fina, el cual se convierte en un instrumento socializador teniendo en cuenta los recientes fundamentos y recursos sobre el juego como actividad significativa por el docente.

El proyecto será factible realizarlo porque existe instrumentos necesarios para llevar a cabo los objetivos señalados.

El proyecto fue viable ya que se tiene probabilidades de poderse llevar a cabo en el distrito ubicado la institución, también observamos que las docentes se encuentran capacitándose, en el manejo adecuado de estrategias del juego como técnicas plásticas, esta claro que la educación debe ofrecer a los futuros ciudadanos los conocimientos, habilidades, competencias, actitudes indispensables para asumir activamente su papel en la sociedad.

CAPITULO II

MARCO TEORICO

2.1. Antecedentes

Internacionales

Cuesta, Prieto, Gómez, Barrera y Gil (2016), en la investigación “*La Contribución de los Juegos Cooperativos a la Mejora Psicomotriz en Niños de Educación Infantil*”, desarrollado en provincia de Albacete - España, tuvo como objetivo determinar en qué medida una propuesta didáctica basada en juegos motores cooperativos mejoraba psicomotricidad en los niños de educación infantil, Su diseño fue cuasi experimental, los instrumentos empleados fueron la hoja de observación psicomotora, un test de perfil psicomotor y una escala de habilidades sociales. La población estuvo constituida por 37 niños distribuidos en dos grupos no equivalentes, asignados aleatoriamente como grupo experimental (n=19) y el grupo de control (n =18). Se evidenciaron los resultados que el grupo experimental mejoró significativamente sus habilidades sociales con los adultos, su dominio psicomotor en ejecución motriz, control tónico postural, esquema e imagen corporal y coordinación de brazos y piernas también fue mejor en comparación a los niños del grupo control. Llegaron a la conclusión que los juegos cooperativos como estrategia pedagógica eran eficaces para mejorar la psicomotricidad de los niños de educación inicial.

Malan (2015) hizo una investigación para el título en Magister en Educación Parvularia. Sobre “*Técnicas grafo plásticas en el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 4 a 5 años de la unidad educativa Nación Puruhá*”. Guamote-Ecuador. Tuvo como objetivo de hacer actividades grafo plásticas las mismas que motivarán a ejecutar una serie de acciones, movimientos y ejercicios manuales que permitirán ir ampliando la motricidad fina de los niños. Teniendo en cuenta conceptos, que son las variables donde constan temas y subtemas que se refieren a las técnicas grafo plásticas y el desarrollo de la motricidad fina. El proceso se realizó en un diseño cuasi experimental.

Con una población de 48 niños para ello se utilizó una ficha de observación. Comprobaron la siguiente presunción; los lineamientos alternativos están estructurados en función de ejercicios de: trozado, arrugado y dátilo pintura.

Mamani (2017) en su tesis: “Significaciones del juego en el desarrollo de la psicomotricidad en educación inicial” La Paz – Bolivia, su objetivo de la investigación es estudiar el concepto educativo que las docentes señalan que el juego es el progreso de la psicomotricidad de los estudiantes de la Unidad Educativa “José de San Martín” de la ciudad de la Paz, zona villa San Antonio, el método de estudio es de tipo descriptivo, el objetivo de la tesis es dar a conocer la realidad por medio de las características de las experiencias vividas, se realizó con una cantidad de 227 infantes de 4 a 6 años de juventud y las docentes, se obtuvo como conclusiones que las docentes establecen al juego como pieza importante y indispensable para que los estudiantes tengan avances óptimos en su desarrollo intelectual y físico, por medio de una observación participativa y directa en diversas actividades en el desenvolvimiento del juego.

Nacionales

Espinoza (2016) hizo un estudio para optar el título en Licenciada en Educación Inicial en” *Técnicas gráfico plásticas basados en el enfoque significativo en el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de la Institución Educativa n° 228 caserío la unión. Distrito de Lonya grande – Utcubamba.* Su objetivo fue determinar la aplicación de las técnicas grafo plásticas en los niños de 5 años.. La metodología que utilizó fue de tipo aplicada – explicativo y de diseño pre experimental con pre-test y post-test a un solo grupo, ya que la población a estudiar estaba constituida por 10 niños de 05 años de

edad. Se aplicó la técnica de la observación mediante el instrumento de la lista de cotejo. Se concluye que la aplicación del Programa de técnicas Gráfico plásticas basados en el enfoque significativo, estimula significativamente el Desarrollo de la Coordinación Motora Fina en los niños.

Araujo (2018) realizó una indagación para optar el título de licenciada en educación y arte en *“Los Juegos Tradicionales en el Desarrollo de la Psicomotricidad en niños de 3 años de la I.E.I 324 Niña Virgen María, Huacho – Perú”*. Su objetivo es rescatar como alternativa lúdica a los juegos tradicionales y encontrar la intervención de los niños en su progreso en las áreas cognitivas, motrices y afectivas. El diseño es tipo descriptivo. En la información no se descartaron a ningún niño, se consideró a todos los niños y niñas de tres años, matriculados en el año académico 2018. Se concluyó poner énfasis en la reflexión y analizar sobre la importancia de los juegos tradicionales, los niños aprenderán a adquirir las habilidades, valores, cualidades y destrezas necesarias para su vida futura.

Quispe (2018), hizo la investigación para optar su título en Licenciada en Educación Inicial el tema: *“Aplicación de juegos de roles basado en el enfoque colaborativo utilizando títeres en la mejora de la expresión oral en el área de comunicación en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial Huarisanirenjachi”*. Huancané-Puno. Su objetivo fue que los juegos de roles son motivadoras y explicativas, poniendo en marcha los títeres en la aportación de la expresión oral en el área de Comunicación en niños de cinco años. Su metodología cuantitativa, con un nivel de investigación explicativo y un diseño pre experimental aplicado solo a un grupo. La población muestra es de 13 niños a quienes le aplicaron juegos de roles donde se desarrolló 15

sesiones de aprendizaje y para la expresión oral se utilizó un pre-test y pos-test, teniéndose como técnica la observación y como instrumento la lista de cotejo.

Locales

Paredes, R. M. (2016) “en su investigación titulada, *Técnicas grafico plásticas y psicomotricidad fina en los niños y niñas de la institución educativa N° 1040 República de Haití, distrito del Cercado de Lima*”, en la Universidad Cesar Vallejo, tiene como objetivo fue determinar la relación entre las técnicas gráfico plásticas y psicomotricidad fina en los niños de la institución educativa N° 1040 República de Haití. Diseño de tipo cuantitativa, nivel investigación descriptiva; en una población de 90 niños; se aplicó a la ficha de observación como instrumento. Concluye la relación existente y significativa entre las técnicas grafico plásticas y psicomotricidad fina en los niños de la institución educativa N° 1040 República de Haití del distrito de Cercado de Lima.

Sernaque (2016) realizo un estudio para optar el título en Licenciada en Educación Inicial en: “*Efectividad de las técnicas grafo plásticas para desarrollar la motricidad fina en niños de 4 años de la institución educativa inicial La Católica*”. Lima-Perú. Su objetivo fue la eficacia en el uso de las técnicas gráfico plásticas en el desarrollo de la motricidad fina de los niños de 4 años. Como diseño experimental, con diseño específico cuasi - experimental, de corte transversal, estuvo constituida por 22 niños de la Institución Educativa La Católica. Para efectuar la observación de datos se utilizó el programa estadístico SPSS. A partir de los resultados obtenidos se encontró que las técnicas gráfico plásticas son significativas para el buen dominio de la motricidad fina en los niños de 4 años. Así mismo se encontró que el 77.3% y 63.6% de niños de 4 años han logrado dominar su motricidad fina.

Aguirre (2018) hizo un estudio para optar el título de segunda especialidad en educación inicial en “*Desarrollo de la Motricidad Fina y Aprendizaje del Garabateo en niños de tres años de Educación Inicial en la Institución Educativa N° 110, Ventanilla-Lima*”. Teniendo como objetivo, precisar si hay relación entre desarrollo de la motricidad fina y aprendizaje del garabateo en niños de tres años de educación inicial. El diseño es de tipo descriptivo- correlacional. El instrumento fue la guía de observación, para los dos variables. Por tanto queda claro que el 20% de niños de la muestra tuvo mala motricidad fina, el 30% expresó regular motricidad fina y el 50% presentó buena motricidad fina. Concluye que con un nivel de significancia de $\alpha = 0,05$, se determinó que hay una correlación significativa entre desarrollo de motricidad fina y aprendizaje del garabateo al ser el valor calculado de $r = 0.810$, superior al valor tabular de $r = 0.444$. Asimismo, la correlación es positiva y alta al ser el valor de la correlación $r = 0.810$. Manifieta que a un mayor avance en motricidad fina, mejor aprendizaje del garabateo en escolares de tres años del Institución Educativa de Inicial N° 110 de Ventanilla.

BASES TEÓRICAS

JUEGO

2.2.1 JUEGO

El juego es una actividad que lo realizan las personas y niños para divertirse de forma recreativa.

Para Calero (2005) el juego es movimiento él manifiesta “la vida de los niños es jugar, y juegan por instinto, por una fuerza interna que les obliga a moverse, a manipular,

gatear, ponerse de pie, andar, prólogos del juego y del deporte que los disciplinan y permiten el disfrute pleno de su libertad del movimiento” (p.19).

Martínez (2012) definió “el juego como la manera como se aplican las cualidades innatas, potenciando y educando estas aptitudes con que nace el ser humano y animales”.

Finalmente, Martínez (2012) nos manifiesta que mediante el juego es comprender e incentivarlo en grupos colaborativos en socialización en su entorno cultural y social por medio de la comunicación.

Moreno, (2002) define

El juego es algo esencial en las personas y niños, la actividad lúdica es tan antigua como la humanidad. El ser humano ha jugado, en todas las situaciones de su vida y en toda cultura, desde la niñez ha jugado más o menos tiempo y a través del juego ha ido aprendiendo por tanto a vivir. Me atrevería a afirmar que la identidad de un pueblo está fielmente unida al desarrollo del juego a su vez es generados de cultura. (p.11)

Perú Ministerio de Educación (2009) señala:

Así mismo jugar es una actividad principal en la vida de un niño. En los primeros seis años de vida, se crean en el cerebro del niño millones de conexiones entre sus neuronas que le permiten aprender y desarrollarse. Es la etapa en la que más conexiones se dan. Mientras más juega un menor de edad, más conexiones neuronales se crean y, por ende, se desarrolla mejor y aprende más. Si un niño no juega se debilita; sus capacidades se atrofian y su personalidad se marchita. Jugar es una necesidad para el desarrollo cerebral del niño, que lo ayuda a aprender y a crecer mejor. (p.p.11 -13)

2.2.1.1 FUNDAMENTOS TEORICOS DEL JUEGO

2.2.1.2 El juego según Piaget

En efecto para Jean Piaget (1956) “el juego se da en práctica y afianzar las habilidades y conceptos que han sido aprendidos por el niño previamente, facilitándose en el desarrollo cognitivo”.

Para él nos dice el juego es útil y esencial en el desarrollo del niño, considerando que toda conducta intelectual capaz de transformarse en juego. El niño a través de distintos materiales como las pinturas, arena, plastilina, papel, flores, va a explorar, manipular y a la vez recrear y lo va a ayudar a desarrollar.

Piaget realizó diversos juegos que fueron manifestándose en la niñez, es por ello que ha dispuesto tres estadios que van apareciendo en una forma determinada del juego.

Tenemos: Estadio sensorio motor, en la edad de los 0 y 2 años: el juego funcional.

Estadio pre operacional, en la edad de los 2 y 6 años: el juego simbólico.

Estadio de las operaciones concretas, en la edad de los 6 y 12 años el juego de reglas.

a. Juego funcional o de ejercicio

Los juegos de ejercicios están basados en repetir varias veces un movimiento para sentir la satisfacción de obtener un buen resultado. Por ejemplo: los bebés realizan acciones de arrastrarse, gatear, caminar que se consideran juegos funcionales o de ejercicios con el propio cuerpo.

Para tomar en cuenta la utilidad del juego funcional que está compuesta por: La maduración sensorial, de movimientos y desplazamientos coordinados de su cuerpo.

Así mismo, el desarrollo del equilibrio estacionario, dinámico, auto superación a la interacción social y la coordinación óculo- manual.

b. Juego Simbólico

Entonces consiste en utilizar objetos de casa para representar en personajes distintos en situaciones reales o imaginarias. Considerado el juego el más utilizado por el niño en sus actividades cotidianas.

Algunos beneficios: El niño según el ambiente que se encuentre va asimilar y comprender, como también desempeñar roles imitando situaciones, ya que los niños verbalizan y aumenta su lenguaje mientras realizan sus representaciones ya sea solo o acompañados, ayuda la imaginación y la creatividad.

2.2.1.3 Según Federico Froebel (1826) manifiesta:

Acerca del “juego es la más alta forma del desarrollo humano en la niñez, porque es en sí la más libre expresión que lleva el niño en su alma”.

Froebel nos dice; en las actividades del niño deben estar el juego y trabajo. Por ello, se considera estimular la actividad infantil desde pequeños, siendo un papel importante el juego en la infancia o como trabajo cuando es adulto. Con esta técnica permite llevar al niño de lo real a lo abstracto. Es así que la idea de “Trabajo Libre”, se manifestó en sus observaciones y se dio cuenta de que los niños son capaces de hacer cosas jugando; como de forma natural y no forzada por alguien.

Teoría del Juego Frobiliano

El modelo Frobiliano pone su interés en el juego como estrategia de trabajo y a su vez con el fin de transmitir el conocimiento fue creando materiales propios, a los que denomina “dones “o “regalos”, y que están integrados diversos juguetes y actividades.

Esta claro proyectar que la educación como medio para impulsar la actividad creadora, espontánea y libre del niño.

Podemos decir que a través de la teoría de Froebel se quiere llegar a que el niño sea un ser libre en tomar decisiones, que crea sus propios juegos y puedan manifestar sus sentimientos.

Juego y trabajo con dones y ocupaciones

a) Dones

Froebel, en su escrito “Die Menschemerziehung” (La educación del hombre) explica su sistema pedagógico, incitar al niño, el deseo de actividad y de creación, mediante juegos progresivos y atractivos. En efecto el material didáctico que utiliza en (los dones o regalos como el los llama). Materiales educativos que utilizan para el ejercicio de los sentidos mediante el juego. Hay que destacar que Froebel dice cuando el niño manipula los juguetes no cambian, y el sentido más utilizado es el tacto.

b) Ocupaciones

Froebel mantenía que las ocupaciones (eran para él, colorear, doblar y cortar papel trabajara en barro y coser) permite que el niño exprese su mundo interior. Dice que en los niños el trabajo y el juego son actividades intercambiables. De esta manera Froebel observo que los niños manifiestan sus sentimientos a través de la pintura, construcción y modelado, así como la transformación de los objetos que manipula.

2.2.1.4 Según Decroly (1960)

Manifiesta: “El juego se asocia a todas nuestras tendencias, por ello se comprende cuál es su valor en el desarrollo infantil”. “El juego favorece el desarrollo de funciones mentales, iniciación de conocimientos, así como la iniciativa, la libertad y la

espontaneidad. Además, beneficia las capacidades de atención, retención y comprensión” (1960).

En este sentido Decroly decía; “que sus juegos debían de dar al niño ocasiones de reconocer sus impresiones y clasificarlas para combinarlas y asociarlas con otras”.

También se refiere a lo siguiente “ocupaciones recreativas”, en cuanto hay formas de realizar actividades creativas y lúdicas del juego como trabajo educativo.

Señala que el niño tiene más interés dándole juegos adecuados y educativos, donde el docente tendrá la iniciativa de modificar y adaptar al grupo de niños a trabajar. **Consiste**

dos principios:

Globalización, relación con el exterior, el niño aprende y acumula experiencias sin ningún orden.

Centros de interés, estudio del medio el cual el niño introduce conocimientos

2.3 TIPOS DE JUEGOS

A. Juego libre

Es una actividad placentera y voluntaria cuyo objetivo es el juego en sí mismo. Por ello el juego libre es lo contrario al juego dirigido o estructurado. Son los niños quienes deciden cuándo, cómo y con qué se juega. Son ellos mismos quienes establecen las reglas y la duración de la actividad.

MINEDU (2009) manifiesta:

“El juego libre es uno de los principios de la educación inicial, y su aprendizaje lo logra a través de la actividad lúdica; donde se respeta su necesidad de jugar y este a su vez le otorga la oportunidad de ser utilizada como recurso didáctico -pedagógico”(p.55).

B. Juego trabajo

MINEDU (2014) define:

El juego representa el mundo en el que se desenvuelven los niños, es decir es la razón de su existencia, por lo que es inadecuado, que cualquier actividad de aprendizaje no considere al juego como recurso didáctico para organizar sesiones de aprendizaje, debido a que se estaría sacando de su entorno natural al estudiante para ubicarlo en un espacio incómodo y desagradable, generando desinterés y desmotivación por la actividad desarrollada. (p. 40)

Los juegos y su clasificación

- **Juegos visuales motores:** es importante en los niños pequeños y con deficiencias intelectuales. Esto le permiten fijar y mantener la atención.
- **Juegos relaciones espaciales:** estos ejercicios hacen referencia a la orientación.

A. **Juego social:** es la relación con otros niños y se divide en:

- Juego asociativo: se refiere que el niño presta y se pide prestado el material de juego. Cada niño actúa como desea.
- Juego cooperador: Se refiere cuando el niño juega con un grupo organizado con el propósito de hacer un proyecto o material. Para el control del equipo está en manos de uno o dos miembros.
- Juego imaginario: es conocido como juego irreal, dramático fingido. Esto se da durante el segundo año de vida con el juego funcional o sensorio motor es poco. A la vez es importante en la primera

infancia, aumenta en las edades de 3 o 4 años y luego baja cuando los niños se interesan en los juegos de reglas.

2.3.1 El juego según:

MINEDU (2010)

Considera los siguientes tipos de juego:

- **Juego motor:** Se refiere a estar activo y experimentar con nuestra anatomía, estas sensaciones pueden producir algo en el niño. Se recomienda que el niño juegue a campo abierto a fin de encontrar lo necesario para su diversión y realizar todo tipo de movimientos.
- **Juego social:** Se refiere al vínculo que puedan sostener el niño con sus pares y así jugar de manera cooperativa. Lo que se busca es fortalecer el aspecto motriz y conseguir la habilidad de socialización.
- **Juego cognitivo:** Busca que el niño desarrolle su intelecto. Para ello es necesario que haga uso de objetos que prueben su capacidad de razonamiento.
- **Juego simbólico:** Se refiere como el niño a través de una acción lúdica grafica una vivencia con objetos y juguetes que posee, objetos que pueden ser modificados a fin de inventar sucesos y hacer volar su imaginación basada en la experiencia propia.
- **Juegos motrices:** Permiten que el niño desarrolle habilidades innatas y adquiera las destrezas del movimiento.

Por lo tanto, se toma en cuenta que el niño va a jugar de diferentes maneras el cual según los tipos de juego es donde él va desarrollar su movimiento, interacción, razonamiento y experimentar con los demás. (ME 2010)

2.4 Importancia del juego

La importancia del juego para “Carrillo (1993), refiere estos juegos son de gran importancia en el niño en tanto que incentiva su imaginación y le promueve situaciones psicológicas que pueden ser aprovechados” (p.47).

Podemos mencionar a carrillo que nos dice que los juegos son importantes en la etapa de la niñez porque lo incentiva desarrollar su imaginación.

A. Como Medio de Aprendizaje el juego infantil

En el caso del juego es un medio de aprendizaje para el niño como Elkonin señala:

La importancia en el juego es importante en su vida social, porque a través del juego el infante aprende a ser solidario y respetuoso en el desarrollo de sus actividades sociales. A través del juego el infante expresa y reafirma su identidad mediante concepto de su crecimiento corporal a través de sus desplazamientos desde su primera infancia hasta su término. (2016, p.78)

Considero que los niños mediante el juego tienen a expresarse y sentirse seguros de mostrarse como son.

Por tanto, la importancia del juego en el niño es una manera donde él puede hacer, crear, expresar sus temores y que lo pueda resolver.

En cuanto el juego como aprendizaje para Carrillo, (2000) “Cada juego con el que se enfrenta exige al niño haber aprendido unas conductas. Éstas las utilizará para transferirlas a otras más complicadas, se ha demostrado que aquello que el niño aprende mediante el juego, se transfiere a conductas no lúdicas” (p.40).

Así mismo según Calero (2005) “dice que la actividad lúdica nunca puede ser dejada de lado ya que es vital en la infancia, porque el propiciar el juego, ayuda a satisfacer las necesidades básicas para su crecimiento” (p.55).

A. El juego como recurso didáctico

Por otra parte, decimos que es una actividad espontánea y divertida en la cual el niño recrea y transforma la realidad, trayendo su experiencia interna y haciéndola dialogar con el mundo exterior en el cual participa.

Muchos educadores y padres de familia tienen la idea de que “jugar” es que los niños siguen las consignas de un adulto que los invita a realizar una actividad divertida.

Juegos tradicionales

Granados señala:

Son juegos infantiles que se realizan no solo con juguetes tecnológicos de control remoto, sino con el propio cuerpo o con recursos que es fácil de encontrar en la naturaleza (árboles, hojas, flores, ramas, piedras, cuerdas, papeles, tablas, tejas, telas, hilos, botones, dedales, entre otros elementos más).

También podemos decir que los juegos se realizan con juguetes más antiguos o simples muñecos de trapo, cometas, pelotas, canicas, dados, etc. (2011)

Por tanto, los juegos tradicionales usados por los niños donde utilizan parte del cuerpo, así como también recursos de la naturaleza para su creación de juguetes, lo que le lleva a realizarlo al aire libre sin tener ningún impedimento (Granados,2011).

En este sentido el interés de los juegos tradicionales: Nos permiten el desarrollo de la motricidad fina, gruesa y la expresión corporal de los niños. Aplicando los juegos tradicionales en los niños en su centro educativo será esencial porque se convierte en

un material didáctico que al utilizar puede aplicarse en diferentes áreas del aprendizaje de los niños.

B. Importancia del juego en desarrollo del aprendizaje

Tiene como características propias como:

- El juego es una forma de comunicación a la vez es un canal expresivo libre de ofuscaciones que caracterizan al lenguaje oral.
- El juego es libre. No se puede obligar a jugar.
- El juego se da en un tiempo y espacio, donde hay un orden, ritmo y armonía.
- El juego es incierto, su desarrollo y el final están sujetos a...
- El juego solo tiene valor en sí mismo.
- El juego es creador, porque transforma su espacio con los materiales de su entorno.
- El juego no es vida real. Se da como, parte de ella y hacia ella. A través de él se puede enfrentar la realidad.

MOTRICIDAD FINA

Según Pacheco (2015) menciona:

“La motricidad fina es cuando los niños mueven las partes finas del cuerpo de manera controlada y deliberada, todo ello requiere de un incremento de musculatura y una madurez del sistema nervioso” (p.35).

Dentro de la motricidad fina Maceo y Guevara define:

La motricidad fina se refiere a la posibilidad que tienen los pequeños grupos musculares de las manos y la cara para coordinar movimientos

Son coordinaciones de grupos pequeños de músculos precisos de las manos, dedos y se refiere a los movimientos realizados por una o varias partes del cuerpo y que no es extenso, sí no que son movimientos de precisión. (2013, p.3)

Berruezo (1995) Define:

“El proceso como el control de las destrezas motoras finas en el niño es un proceso de desarrollo importante que se evalúa según la edad. Las destrezas de la motricidad fina se desarrollan a través del tiempo”.

Kohl (2005) define:

Sobre la motricidad: “Al control fino como una destreza que resulta de la madurez del sistema neurológico, las destrezas de motricidad fina se desarrollan con practica y conocimiento para el desarrollo de la fuerza muscular de mano y brazo o coordinación viso motora”.

Da Fonseca, (1988) señala:

En cuanto a motricidad: “Los movimientos de pinza digital y pequeños movimientos de la mano y muñeca. La adquisición de la pinza digital, así como de una mejor coordinación óculo manual constituyen uno de los objetivos principales para la adquirir las habilidades de la motricidad fina” (p.60).

Según Ardanaz (2010).

Nos dice que son movimientos realizados por una o varias partes del cuerpo. El niño inicia la motricidad fina alrededor del año y medio, ya que implica un nivel de maduración y un aprendizaje previo. Se refiere básicamente a las

actividades motrices manuales manipuladoras las cuales necesitan precisión y un nivel de coordinación. La motricidad refleja todos los movimientos finos del ser humano.

Podemos decir que la motricidad fina se inicia desde el año y medio de nacido, cuando el niño, sin ningún aprendizaje, empieza a garabatear y pone bolas o cualquier objeto pequeño en algún bote, botella o agujero.

2.5.1 Aspectos de psicomotricidad fina

- **Coordinación viso-manual.** Es una habilidad para efectuar ejercicios con la mano manteniendo contacto visual. Es muy importante trabajar esta habilidad desde pequeños porque va permitir desarrollar en los niños actividades de su rutina diaria como: cambiarse de ropa, comer, abrochar los botones, recortar, punzar, dibujar, etc. Los infantes van a utilizar la mano, muñeca, el antebrazo y el brazo.
- **Fonética.** Donde los niños deberán lograr los aprendizajes en permitir la emisión correcta de palabras.
- **Motricidad gestual.** Es el conjunto de movimientos de la mano, así como de los dedos y así poder realizar diversas acciones.
- **Motricidad facial.** Hace referencia al control sobre la musculatura facial que nos permite expresar nuestro sentir y emotividad. Esta se da por fases, donde hay control de lo facial y lo otro el poder realizar diversas acciones. y expresiones del rostro, donde se va demostrar los estados de ánimos e intenciones del individuo.

Finalmente, Ardanaz y Pacheco (2015). que ambos autores afirman que la motricidad fina lo puede diferenciar de varias formas el cual va ayudar en la realización de diversos ejercicios como en los dedos, manos, brazos, así como también lengua y cara.

➤ **Coordinación viso motriz**

a. Movimientos para Desarrollar la destreza de las manos

A cerca de las actividades de movimiento de destreza de las manos Pacheco G, (2015) menciona:

“Habla de la coordinación que dirige el manejo de las manos tanto como la precisión y control una mano ayuda a la otra teniendo que usar los dedos juntos tanto también como separados” (P.41).

Con los niños de 4 años:

- Como realizar trazos sobre la arena y sobre el agua libremente.
- Realizaremos gestos con las manos acompañando a canciones infantiles.
- Como Girar las manos, primero con los puños cerrados, después con los dedos extendidos.
- Moveremos las dos manos, en varias direcciones (hacia arriba, hacia abajo, movimiento circular).
- Realizar Imitaciones con las manos haciendo movimientos de animales (león moviendo las garras, pájaro volando) o de objetos (aspas del molino, hélices de helicóptero).
- Abrir una mano mientras se cierra la otra, primero despacio, luego más rápido.

b. Actividades para desarrollar la destreza de los dedos.

Para el desarrollo de la destreza de los dedos manifiesta: Rigal, R. (2006) “Se refiere a las actividades motrices manuales o manipuladoras (utilización de dedos, a veces los dedos de los pies) normalmente guiadas de forma visual y que necesitan destreza”. Así como también se tenemos actividades como:

- Primero con la mano extendida, deberá el niño con su mano tendrá que abrir y cerrar los dedos, primero juntas, luego alternándolas. Iremos aumentando la velocidad.
- Jugando él niño tratará de juntar el dedo con el pulgar de la mano correspondiente, luego va aumentando la velocidad.
- “Tocar el tambor” o “teclear” con los dedos sobre la mesa, aumentando la velocidad.
- Con las dos manos sobre la mesa levantar los dedos uno detrás de otro, empezando por los meñiques.

c. Actividades para la coordinación viso manual

Para hablarnos de actividades de coordinación viso manual según Pacheco. Para él

Son movimientos que implican mayor precisión. Las manos se ven como algo específico de los estímulos observados. Es importante desarrollar estas capacidades debido a lo fundamental que es para la vida diaria, se desarrollará a través de definiciones como: saber arroparse, alimentarse, abrochar y desabrochar, el uso de tijeras, prensión, enhebrado, dibujos, encastrados, collage, colorear, etc. (2015)

Así como también nos dice Pacheco manifiesta:

Tenemos que hacer primero, ya que antes de exigir al niño una agilidad y ductilidad de la muñeca y la mano en un espacio reducido como una hoja de papel, será necesario que pueda trabajar y dominar este gesto más ampliamente en el suelo, pizarra y con elementos de poca precisión como la pintura de dedos. Actividades que ayudan a desarrollo la coordinación viso-manual: pintar, punzar, enhebrar, recortar, moldear, dibujar, colorear, enrollar, enroscar, lanzar, encajar, rasgar. (2015, p.60)

Por lo tanto, el autor nos habla de la actividad viso manual, el cual se va desarrollando en el niño en su vida diaria, al vestirse, al dibujar en el que usa su muñeca y mano donde lo va poniendo en práctica.

2.5.1.1 Factores que influyen el desenvolvimiento de motricidad fina

En los últimos años, hemos visto una alteración de los espacios físicos donde el niño se movía cuando realizaba sus actividades. Así, comprobamos que cada vez hay más niños que viven en casas sin jardín, con menos espacio libre, y que tienen como escenario de sus actividades los espacios interiores.

Los materiales a su disposición son normalmente juguetes, muchas veces poco exigentes para la motricidad fina. Las oportunidades de jugar con la tierra, agarrar diferentes palos, hojas e insectos parecen menguar, a medida que aumenta el cuidado, para protegerles de accidentes, y también la higiene.

- La exploración del medio ofrece una serie de actividades sensoriales sobre las características de los objetos (texturas, pesos, formas, etc.) que el niño irá registrando. Esta información será muy importante en el futuro, pues le va a permitir percibir, al mirar un objeto, cómo debe poner la mano y qué fuerza necesita para manipularlo.

- Los factores socio-económicos también pueden contribuir de forma indirecta en el progreso de la autonomía en el niño en términos de motricidad fina. El hecho de que los dos padres trabajen, la rigidez de los horarios y la falta de tiempo para las actividades de la vida diaria lleva muchas veces a que el niño no desarrolle su autonomía, y sean los padres quienes se encargan de su higiene, vestuario y alimentación. A veces nos encontramos con niños en edad escolar que aún no se visten solos y tienen dificultad para abrochar botones y cremalleras o usar de forma adecuada los cubiertos.
- Una actitud que favorezca la participación del niño en las rutinas de la casa y el desempeño de las tareas domésticas puede estimular el progreso de la motricidad fina. En el día a día de la familia hay varias oportunidades que surgen en las tareas en la cocina, cuidado de la ropa o de la casa. Desde pequeños, los niños manifiestan el deseo de colaborar en las actividades familiares. Amasar la masa para galletas o pizzas, batir bizcochos con la cuchara, pelar frutas, cortar legumbres, abrir cajas de plástico y botellas, derramar agua, colaborar para tender la ropa y poner las pinzas son solo algunos ejemplos de las muchas tareas de la casa que constituyen oportunidades para el desarrollo de la motricidad fina.

2.5.1.2 Importancia de la motricidad

El juego esencial como la motricidad es importante para los niños para Sancho, define que es parte primordial en esta etapa es la motricidad que van experimentando y consiguen el desarrollo de sus habilidades. “Todo ser humano necesita moverse, coger cosas, tirarlas, entre otras cosas. Es por eso que el trabajo de la motricidad en las

escuelas, y en casa, así como en la motivación a ello, es muy importante. A veces encontramos pequeños que les cuesta más que otros, andar, correr, o hacer la motricidad fina como hacer la pinza, ya que cada uno necesita su tiempo de desarrollo, pero lo que sí es verdad es que lo podemos trabajar en casa junto con la escuela”. (2012).

Es el movimiento en el control de motricidad fina el cual se pone en esmero en controlar la parte gruesa y va aumentar a medida que el sistema nervioso madure.

Finalmente, para Sancho (2012) la importancia de la motricidad es esencial en nuestra coordinación en este caso para el niño desarrolle su coordinación motriz fina, que va ayudar en su precisión de los dedos.

2.5.1.3 El juego para desarrollar las técnicas grafo- plásticos y grafo motricidad

Chuva (2016) menciona:

a. ¿Qué es Técnica?

Son métodos empleados para: arte, ciencia o actividad determinada que se va logrando a través del uso que requieren determinadas destrezas.

b. Grafo-plástico

Es una acción donde es visible la habilidad mental, imaginativa, afectiva y motricidad fina del niño junto con el trabajo asociado de la mano, dedos y con la visión.

Son una de las estrategias que utilizan los docentes. Por tanto, desde pequeños los niños van desarrollando la motricidad fina, su imaginación y creatividad.

c. Técnicas grafo-plásticas como juego libre

Para saber que son técnicas grafo plásticas dentro del juego en los talleres manifiesta Arias sobre el tema:

Las técnicas grafo-plástico es un instrumento que desarrollo comunicación de todo ser humano que se manifiesta por medio de diferentes lenguajes, como forma de representación y comunicación, que permite expresarse a través del dominio de materiales plásticos y de distintas técnicas que favorecen el proceso creador del estudiante que le hace posible adaptarse al mundo y posteriormente, llegar a ser creativo, imaginativo y autónomo (2013p. 16).

Podemos decir entonces sobre el juego que es notorio a partir de la imitación, es decir el niño con su inteligencia va demostrar y adaptarse. Además, donde niño va aprendiendo a imitar dibujos para convertirlos en una actividad de juego y disfruta al realizar su trabajo.

Al utilizar diferentes técnicas grafo-plásticas se va estimulando, fortaleciendo e incrementando valores propios.

Igualmente, según Pineda, (2015) “las técnicas grafico plásticas el niño y niña manipulan materiales de forma libre realizan sus creaciones dejando rastro de su creatividad estimulo así el infante retorna facilitando su expresión artística en la tierra de arte” (p. 26).

Para Pineda y Arias nos dice que la técnica grafo plástica es una actividad donde el niño va poner a desarrollar su creatividad haciendo de sus expresiones artísticas diferentes técnicas. (2015)

d. **Tipos de grafo- plástica:** Dáctilo pintura, Pintura, modelado, dibujo.

Algunos tipos de grafo plástico como:

La dactilopintura favorece la expresión de sus estados de ánimo y emociones por medio de diferentes materiales. Permitiendo a los niños “presentar” como “representar” su

estado interior. Por este motivo es más atractiva para niños a partir del primer año hasta los 3 años.

Con el material los niños tienen como explorar, experimentar y ser de manera espontánea. Para ello tenemos actividades como: amasar pasta de barro, también el engrudo con tempera el cual se realiza con las palmas, dedos, nudillos, codos, antebrazos. Dichos estímulos pueden ser visuales, táctiles.

El Dibujo, es la expresión gráfica donde queda plasmada una imagen ya sea en un papel o lienzo u otro material. Sirve como herramienta de expresión de los que piensan o sienten de objetos reales. El niño al realizar un dibujo nos muestra una parte de sí mismo; de cómo se sienten, piensan y ven las cosas.

La Pintura, va a ayudar a los niños a mejorar su motricidad fina, como su creatividad y a aumentar su confianza en sí mismo; como también a expresar sentimientos, emociones, sensaciones que van a ayudar a la formación de su carácter y madurez psicológica. Y a la vez en su escritura y lectura.

No solo utilizamos lápices y crayones, Así también empleamos otros materiales con diversas texturas tales como: pintura mezclada con harina, pintura mezclada con sal, tizas con agua; cómo la gelatina y el azúcar pueden ser excelentes herramientas para que nuestros hijos o alumnos realicen sus trabajos artísticos.

e. Grafomotricidad

La grafomotricidad se define al movimiento gráfico realizado por nuestra mano al escribir. Se deriva de: ("grafo", escritura, "motriz", movimiento). El desarrollo

grafomotriz del niño tiene como objetivo fundamental completar y potenciar el desarrollo psicomotor a través de diferentes actividades.

Tomando en cuenta Estrada señala:

La grafomotricidad trata de explicar las representaciones mentales de un niño o niña para transmitirlo al papel mediante gráficos que tienen un significado y que forman parte de su primera escritura; esta es una disciplina que forma parte de la lingüística.

Dentro del desarrollo motor fino esta inmerso la grafomotricidad, Por tanto aparece cuando el niño ha desarrollado cierta capacidad de controlar los movimientos, especialmente de manos y brazos. El niño mientras crece va aprendiendo a controlar cada vez más su cuerpo.

Por tanto el objetivo de la grafo motricidad y grafo plastica es que el niño adquiera habilidades para su desarrollo expresivo por medio de su escritura, mediante los juegos como ejercicios que le permitan tener el dominio del antebrazo, muñeca, la mano y sobre todo los dedos y realizar su rasgado, recortar, enroscar etc. (2003)

f. Algunos ejercicios de juego grafo motricidad, coordinación ojo-mano:

- Lanzar objetos, tanto con una como con otra mano, intentando dar en el blanco (caja, papelería, latas, bolos, diana, etc.)
- Enroscar y desenroscar tapas, botes, tuercas.
- Ensartar un cordón en bolas perforadas.
- Abrochar y desabrochar botones.
- Atar y desatar lazos.
- Encajar y desencajar objetos.

- Manipular objetos pequeños (lentejas, botones, broches)
- Modelar con plastilina
- Picado con punzón, perforado de dibujos, etc.
- Rasgar y recortar con los dedos.
- Doblar papel y rasgar por la dobles.
- Recortar con tijeras.

CAPITULOIII

METODOLOGÍA

3.1 Tipo y nivel de investigación

Según Fernández & Díaz (2012) manifiesta “la investigación cuantitativa trata de determinar la fuerza de asociación o correlación entre variables, la generalización y objetivación de los resultados a través de una muestra para hacer inferencia a una población de la cual toda muestra procede”.

Según Hernández et (2006) manifiesta “El nivel de la presente investigación es explicativa, su interés se centra en explicar porque ocurre un fenómeno y en qué condiciones se manifiesta, o porque se relaciona dos o más variables” (p. 108).

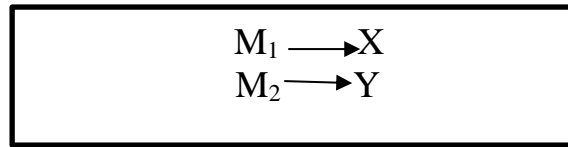
3.2 Diseño de la investigación

El diseño de la investigación es no experimental. Según Hernández et, al (2006) define como “estudios que realiza sin manipulación deliberada de variables y en los que solo se observan los fenómenos en su ambiente natural para después analizarlos” (p.205).

Como finalidad describir las dos variables que son: el juego y motricidad fina.

El diseño de la investigación tiene como propósito describir las variables.

Dónde:



M_1 : Docente

M_2 : Estudiante

X: Juego

Y: Motricidad fina

3.3 El Universo o Población y muestra

Según los propósitos de investigación la población estuvo conformado por los docentes y niños del nivel inicial de la institución educativa N°035 Isabel Flores de Oliva en el ámbito del distrito de San Juan De Lurigancho.

3.3.1 Área geográfica

El distrito de San Juan de Lurigancho es el más extenso de los 43 distritos de la provincia de Lima. El distrito está ubicado al noreste de la Provincia de Lima. Sus límites son: Por el Norte con el distrito de San Antonio (provincia de Huarochirí), por el Este continúa limitando con el distrito mencionado y el distrito de Lurigancho-Chosica, por el Sur con los distritos de El Agustino y Lima (teniendo como línea divisoria al río Rímac), por el Oeste con los distritos de Rímac, Independencia, Comas y Carabaylo de la misma provincia de Lima.

3.3.2 Población y muestra

3.3.2.1 Población

Al respecto de la población Abanto, W. (2015) afirma que “la población es la totalidad de individuos a quienes se generalizan los resultados del estudio que se encuentran delimitados por características comunes y que son precisados en el espacio y tiempo” (p.44). La población estuvo conformada por 2 docentes y 50 niños de 4 años de nivel inicial de la institución educativa en mención.

Tabla 1 Población de docentes y niños.

IE.N°035 (aulas)	Estudiantes	Docentes
Aula Estrellita	25	1
Aula Rayito de sol	25	1
Total	50	2

Nota: secretaría de la institución educativa del distrito de San Juan de Lurigancho

3.3.2.2 Criterio de inclusión

Se incluyeron a los 2 docentes y 50 niños del nivel inicial de la institución educativa de esta investigación y del distrito de San Juan de Lurigancho.

Finalmente, Moreno (2013) define que son todas las características de los integrantes de la población de referencia que permitan su ingreso, forma parte de la población de estudio.

3.3.2.3 Criterio de exclusión

Se excluyeron a los docentes y estudiantes de nivel Primaria y Secundaria con sus áreas de todas las instituciones de la investigación y del distrito de San Juan de Lurigancho incluidas las de nivel inicial.

Moreno (2013) los criterios de exclusión fueron características que usted no debe poseer para participar en el ensayo.

3.3.3 Muestra

La muestra fue igual a la población, es decir 2 docentes y 50 niños ya que Hernández (2006) indica que “si la población es menor a cincuenta (50) individuos, la población se convierte en muestra automáticamente”. (p.69)

Así mismo para Tamayo, T y Tamayo, M (1997), señala que la muestra “es el grupo de personas que se toma de la población, para estudiar un fenómeno estadístico” (p.38).

3.3.4 Definición y operacionalización de las variables

3.3.4.1 Definición de variables

Podemos decir que las variables es variar y viendo los valores cuantitativos donde se incluye los grados hasta los nombres. Esto puede variar el nivel tanto individual como parcial.

3.3.4.2 Variable 1: El juego

De tal modo, Michelet (1986) afirma que “el juego y el uso del juguete favorecen el desarrollo del niño, propiciando el desarrollo de cinco características de la personalidad estrechamente vinculadas. Como la afectividad, motricidad, inteligencia, creatividad y socialización”.

3.3.4.3 Variable 2: Motricidad fina

Así mismo, Berruelo (1990) se refiere “al control fino, es el proceso de refinamiento del control de la motricidad fina gruesa se desarrolla después de esta, es una destreza que resulta de la maduración del sistema neurológico. La motricidad fina se desarrolla a través del tiempo, de la experiencia y del conocimiento y requieren inteligencia normal, fuerza muscular, coordinación”.

3.3.4.4 Operacionalización de las variables

Tabla 2 Operacionalización de variables

PROBLEMA	VARIABLE	DEFINICION	DIMENSIONES	INDICADORES
El juego para desarrollar la motricidad fina en los niños de 4 años de nivel inicial de la institución educativa N° 035 Isabel Flores de Oliva del distrito de San Juan de Lurigancho 2020	El Juego	El juego es algo esencial a la especie humana, la actividad lúdica es tan antigua como la humanidad. El ser humano ha jugado, en todas las circunstancias y en toda cultura, desde la niñez ha jugado más o menos tiempo y a través del juego ha ido aprendiendo por tanto a vivir. Me atrevería a afirmar que la identidad de un pueblo está fielmente unida al desarrollo del juego a su vez es generados de cultura. (Moreno, 2002, p11).	Clasificación: visual-motor y espaciales.	a. Fija la atención y proporciona sus motriz de forma clara.
			Juego Placer Sensorial y Juego social Juego libre y trabajo Juego asociativo, corporativo y imaginative	b. Lo ayuda a conocerse a si mismo,sus sentidos y asu entorno. Asi como es libre de escoger el material a trabajar. c. De forma grupal el niño es quien toma el control, y que lo lleva a la imaginación.
			El juego como tecnicas de grafo motricidad Técnica grafo plástico Importancia del juego en el aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> • Grafo motricidad • Grafo plástico • Técnicas grafo plásticas como juego Dentro de los juegos tradicionales
	Motricidad Fina	Ardanaz (2010). Nos dice que son movimientos realizados por una o varias partes del cuerpo. El niño inicia la motricidad fina alrededor del año y medio, ya que implica un nivel de maduración y un aprendizaje previo. Se refiere básicamente a las actividades motrices manuales manipuladoras las cuales necesitan precisión y un nivel de coordinación.	Actividades que desarrollan la motricidad fina Factores que influyen el desarrollo de motricidad fina. Materiales de juegos de su ambiente y Material del hogar	<ul style="list-style-type: none"> • Actividades para desarrollar las manos. • Actividad para desarrollar los dedos. • Actividad para coordinación viso manual como: Pintar, Punzar, Enhebrar, Recortar, Dibujar, Colorear, Enrollar, Enroscar, Rasgar, Encajar. a.Donde vive como: arena , chapas, revistas, hojas., piedritas, etc. b.Camisas, casacas, pelar vegetales(arverja), broches, pasadores(zapatillas)

Tabla 2 Operacionalización de variables

3.3.5 Técnica de Instrumento

3.3.5.1 Técnica la encuesta

La técnica que se utilizó en esta investigación estuvo referida a la aplicación de la encuesta, siendo el cuestionario el instrumento empleado, el que permitió recoger información para determinar las variables.

3.3.5.2 Instrumento el cuestionario

El cuestionario permite integrar el proceso de recopilación de datos. Un diseño mal construido e inadecuado conlleva a recoger información incompleta, datos no precisos de esta manera genera información nada confiable.

Por esta razón el cuestionario es en definitiva un conjunto de preguntas respecto a una o más variables que se van a medir.

3.3.5.3 Lista de cotejo

Avanto, W. (2015) al respecto nos señala que” los instrumentos son medios auxiliares para recoger y registrar los datos obtenidos a través de las técnicas” (p.47). En el presente trabajo de investigación se utilizó el instrumento listo de cotejo que consiste en registrar y observar a los niños basado en 10 ítems.

3.3.6 Validez y confiabilidad del instrumento aplicado

A. Validez del instrumento

También denominada exactitud, corresponde al grado en que una medición refleja la realidad de un fenómeno o capacidad de medición o clasificación de un método o instrumento para aquello que fue propuesto o sea que mida o clasifique lo que

efectivamente analizamos y no otra cosa. (Manterola, Zavando et al., Alarcón & Muñoz, 2008).

B. Confiabilidad del instrumento

La confiabilidad de los componentes del instrumento se obtiene mediante la correlación que presentan sus ítems entre sí mismos y el concepto para el cual fue creado.

Para ello Gros (2010) están de acuerdo en que la fiabilidad de un instrumento de medición hace referencia a la consistencia de un resultado. El cuestionario de datos será consistente después de pruebas repetidas, utilizando los mismo o diferentes valores, para las mismas preguntas o similares.

3.3.7 Plan de análisis

Para esta investigación se utilizó la estadística descriptiva para mostrar los resultados implicados en los objetivos de la investigación. Para el análisis de los datos se utilizó el programa Microsoft Excel 2010.

El procesamiento, se hizo sobre los datos obtenidos luego de la aplicación del instrumento, a los sujetos de estudio: docentes de aula y niños.

3.7.1 Medición de variables

3.7.1.1 Variable 1: Juego – cuestionario para docentes.

3.7.1.2 Variable 2: Motricidad fina- lista de cotejo para los niños de 4 años.

3.3.8 Matriz de consistencia

“El juego para desarrollar la motricidad fina en los niños de nivel inicial de San Juan de Lurigancho 2019”

FORMULACION DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	VARIABLES DIMENSIONES	MUESTRA	DISEÑO	INSTRUMENTO
¿Cuál es el juego para desarrollar la motricidad fina en los niños de 4 años del nivel inicial de la institución educativa N°035 Isabel Flores de Oliva del distrito de San Juan de Lurigancho 2020?	<p>Objetivo General:</p> <p>-Explicar que juegos influyen para desarrollar la motricidad fina en los estudiantes de 4 años del nivel inicial de la institución educativa N° 035 Isabel Flores de Oliva del San Juan de Lurigancho 2019.</p>	<p>Variable 1:</p> <p>Juego.</p> <p>Dimensiones:</p> <p>- Juego Placer Sensorial y Juego social</p> <p>-juego libre y trabajo</p> <p>-Juego asociativo, corporativo y imaginativo</p> <p>- El juego como tecnicas de grafomotricidad y grafoplastica</p>	<p>Población:</p> <p>Estará conformada por 2 docentes y 50 niños 4 años del nivel inicial de la institución educativa N°035 ubicada en el distrito de S.J.L.</p>	<p>Tipo de Investigación:</p> <p>Cuantitativa</p> <p>Nivel:</p> <p>explicativo</p> <p>Diseño:</p> <p>Descriptivo</p> <p>No Experimental</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <p>$M_1 \rightarrow X$</p> <p>$M_2 \rightarrow Y$</p> </div>	<p>CUESTIONARIO</p> <p>Es una modalidad de encuesta realizada de forma escrita en preguntas.</p> <p>LISTA DE COTEJO. Consiste en un listado de actividades a evaluar.</p>
	<p>Objetivos Específicos:</p> <p>-Identificar si el juego como actividad se utilizó en su aprendizaje para mejorar la motricidad fina.</p> <p>-Determinar el juego como actividad grafomotricidad ayuda a mejorar motricidad fina.</p> <p>-Evaluar si el estudiante mejoro su motricidad fina con actividades grafo plásticas y grafo motrices</p>	<p>Variable 2</p> <p>Motricidad fina.</p> <p>Dimensión:</p> <p>- Actividades que desarrollan la motricidad fina</p> <p>-Factores que influyen el desarrollo de motricidad fina.</p> <p>- Materiales de juegos de su ambiente y Material del hogar</p>	<p>Muestra:</p> <p>Estará conformada por 2 docentes y 50 niños de 4 años del nivel inicial de la institución educativa N°035 ubicada en el distrito de S.J.L</p>	<p>Dónde</p> <p>M_1 - Muestra de docentes</p> <p>M_2- Estudiantes</p> <p>X = Juego</p> <p>Y = Motricidad Fina</p>	

3.3.9 Principios Éticos

El trabajo de investigación tuvo como finalidad de mejorar mediante juego el desarrollo de motricidad fina en los niños de 4 años de nivel inicial, teniendo en cuenta los principios éticos teniendo como finalidad de guiar con los principios y valores a los estudiantes.

La investigación debe respetarse la identidad y que sea confiable se lleve en estricta privacidad los derechos de autor.

Tener libre de desarrollar la investigación siendo participe de voluntad propia.

Tomar en cuenta del plagio en nuestra investigación, respetando a los diversos autores de donde se extrajo la información y por respeto a ellos se citó a los autores y se puso en las referencias bibliográficas. Y Respetando las normas APA o VANCUVER así respetar derechos de autor.

CAPITULO IV

4.RESULTADOS

4.1 Resultados: Después de haber tabulado los datos respecto del juego para desarrollar la motricidad fina.

Se tuvo como objetivo Explicar que juegos influyen para el desarrollo de la motricidad fina.

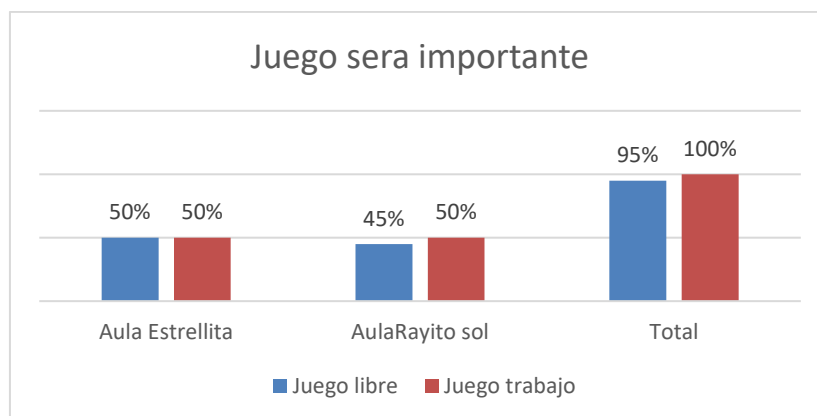
Se presenta el resultado haciendo uso de talleres graficos que acontinuación se detalla.

Tabla 3 Juego sera importante

JUEGO- DOCENTE	J. trabajo	J.libre
D.AulaEstrellita	50%	50%
D. Aula Rayito Sol	45%	50%
Total	95%	100%

Nota: Cuestionario docente 2020

Figura 1



Nota: Cuestionario de Docente San Juan de Lurigancho

Interpretación

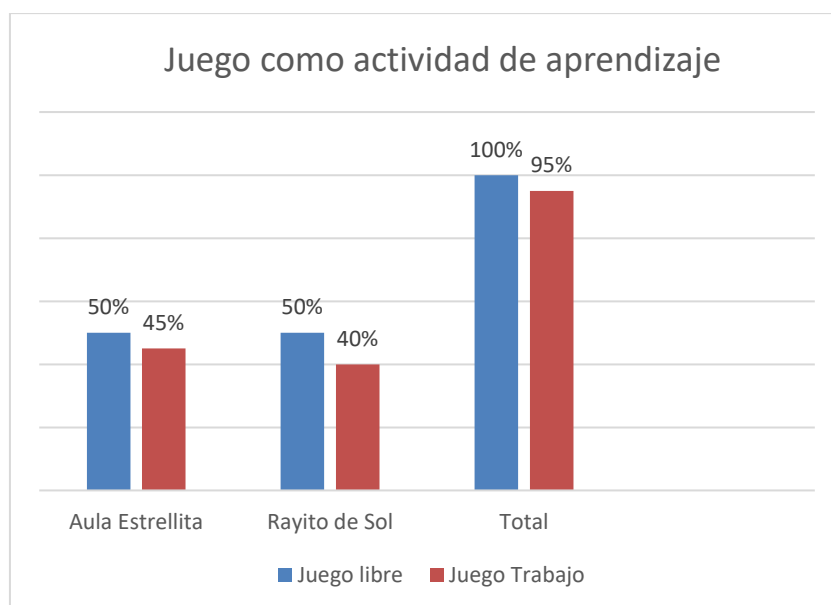
Según la tabla 3 figura 1:100% (1) de docente explica que el juego libre si es importante y que 95% (1) de docentes explica que el juego trabajo también es importante.

Tabla 4 El juego como actividad de aprendizaje

Actividades	Juego	
	Juego libre	Trabajo
Aula Estrellita	50%	45%
Rayito de Sol	50%	40%
Total	100%	95%

Nota: Cuestionario Docente San Juan de Lurigancho

Figura 2



Nota: Cuestionario Docente San Juan de Lurigancho

Interpretación

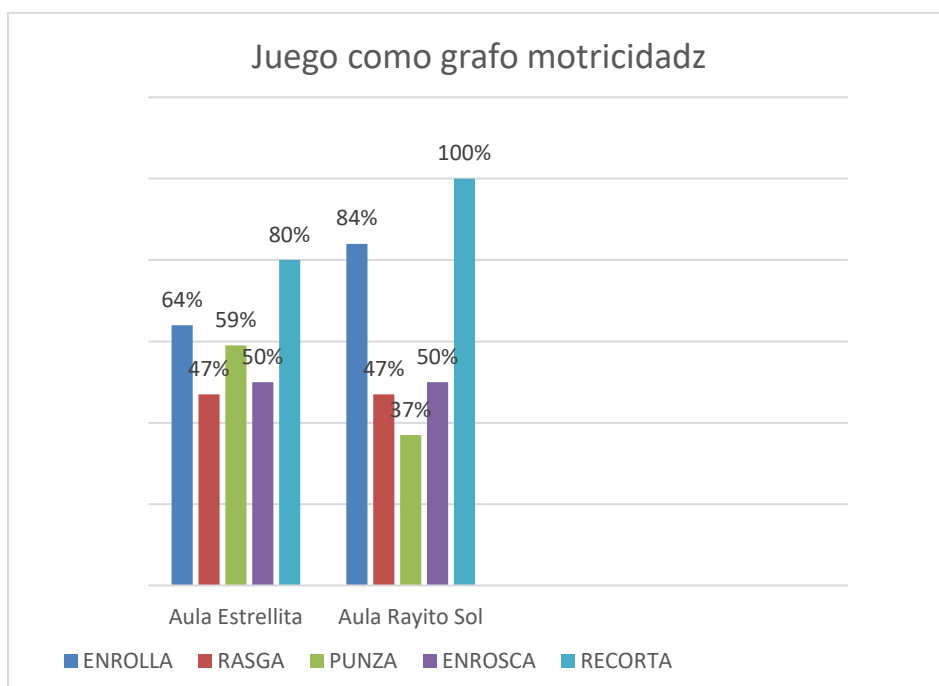
Según la tabla 4, figura 2 :100%(1) de docentes identifica al juego libre en su actividad de aprendizaje y 95%(1) de docentes identifica que el juego trabajo también en su actividades de aprendizaje.

Tabla 5 Técnica grafomotricidad como juego

	GRAFOMOTRICIDAD	ENROLLA	RASGA	PUNZA	ENROSCA	RECORTA
Aula Estrellita		64%	47%	59%	50%	80%
Aula Rayito Sol		84%	47%	37%	50%	100%

Nota: Lista de cotejo a estudiantes

Figura 3



Nota: Lista de Cotejo a estudiantes

Interpretación

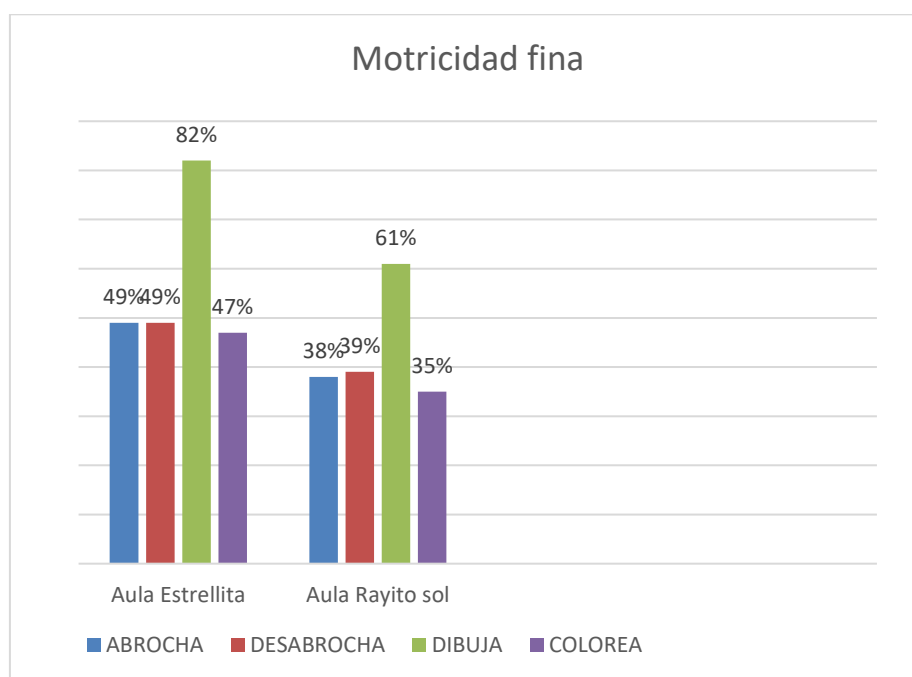
Según la tabla5 figura 3; los estudiantes (50) en un 100% recorta del aula rayito de sol, 80% del aula Estrellita, un 84% del aula rayito de sol enrosca y el 63% el aula estrellita, un 59% punza del aula estrellita y 37% del aula rayito de sol, Rasgan 47% del aula rayito de sol y 47% del aula estrellita y el ultimo enrollan 84% del aula rayito de sol y 64% del aula estrellita

Tabla 6 Desarrollo la motricidad fina

MOTRICIDAD FINA	ABROCHA	DESABROCHA	DIBUJA	COLOREA
Aula Estrellita	49%	49%	82%	47%
Aula Rayito sol	38%	39%	61%	35%

Nota: Lista de cotejo a los estudiantes

Figura 4



Nota: Lista de cotejo a estudiantes

Interpretación

Según la tabla 6, figura4 los estudiantes mejoraron con las actividades grafo plásticas del dibujo en 82% del aula estrellita y 61% del aula rayito de sol; desabrochan en 49% del aula estrellita y 39% del aula rayito de sol y por último colorean en 47% del aula estrellita y 35% del aula rayito sol.

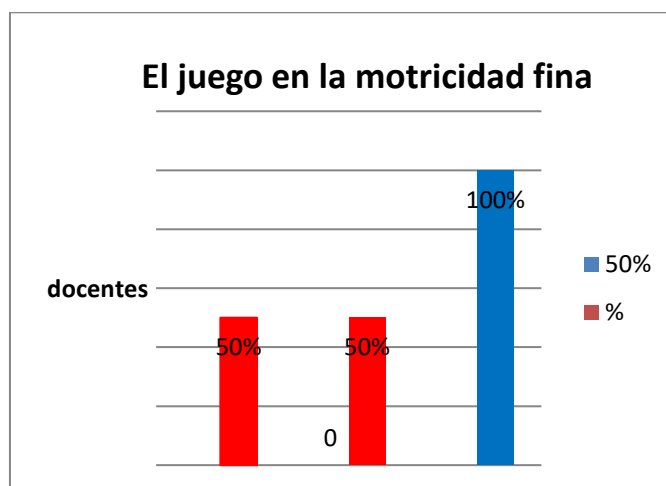
Vaciado del cuestionario

Tabla 7 Juego en la motricidad fina

Prioridad	Alternativa: juego	%
1era	si	50%
2da	si	50%
total		100%

Nota: Cuestionario a las Docentes San Juan de Lurigancho

Figura 5



Nota: Cuestionario a las Docentes San Juan de Lurigancho 2020

Interpretación

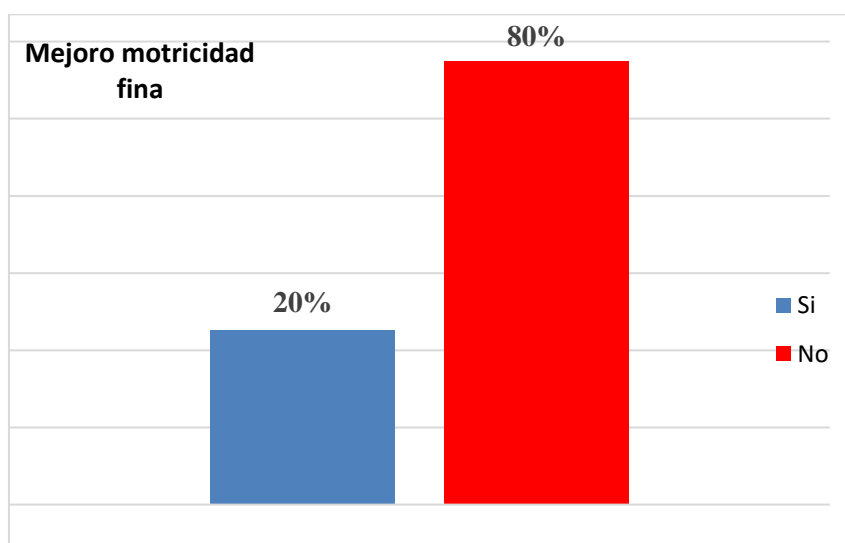
Según la tabla 7, figura5, se observa que las docentes (2) en un 100% manifiestan que el juego es importante en el aprendizaje y sirve para desarrollar la motricidad fina.

Tabla 8 Mejoro la motricidad fina

Docentes	Estudiantes	%
Si	35	80
No	15	20
Total	50	100

Nota: Lista de cotejo a la profesora San Juan de Lurigancho 2020

Figura 6



Nota: Mejoro de la motricidad fina

Interpretación

Según la tabla 8 figura 6; los estudiantes (50) en un 80% manifiesta que desarrollar la motricidad fina y en un 20% no desarrollar la motricidad fina.

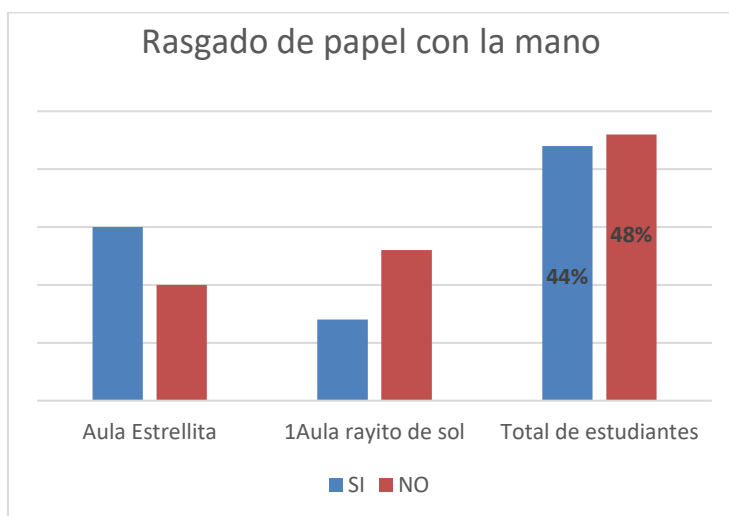
Vaciado de la lista de los estudiantes

Tabla 9 Rasgan papel: con la mano y los dedos

Rasga papel	Con la mano		%
	Si	No	
Aula Estrellita	15	10	44%
Aula Rayito sol	7	15	48%
Total	22	25	92%

Nota: Lista de cotejo al estudiante San Juan de Lurigancho

Figura 7



Nota: Lista de cotejo al estudiante San Juan de Lurigancho

Interpretación:

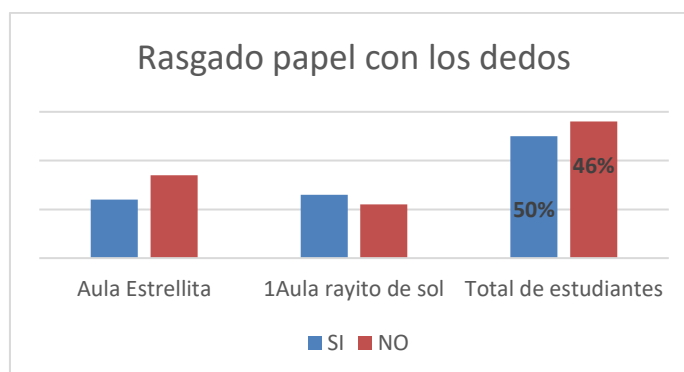
Según la tabla 9 figura 7; los estudiantes (50) en un 44% Si rasga con la mano y 48% No rasgan con la mano.

Tabla 10 Rasgan papel con los dedos

Rasga papel	Con los dedos		%
	Si	No	
Aula Estrellita	12	17	50%
Aula Rayito sol	13	8	46%
Total	25	25	96%

Nota: Lista de cotejo a estudiante San Juan de Lurigancho

Figura 8



Nota: Lista de cotejo a estudiante San Juan de Lurigancho

Interpretación:

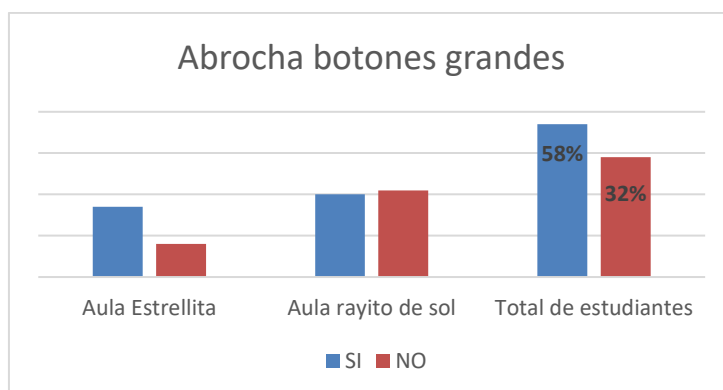
Según la tabla 10 figura 8 los estudiantes (50) en un 46% no rasgan con el dedo y en 50% de estudiantes si rasgan con los dedos.

Tabla 11 Abrochan botones grandes

Abrochan botones	Grandes		%
	Si	No	
Aula Estrellita	15	04	58%
Aula Rayito sol	25	21	32%
Total	45	45	90%

Nota: Lista de cotejo al estudiante San Juan de Lurigancho

Figura 9



Nota: Lista de cotejo al estudiante San Juan de Lurigancho

Interpretación.

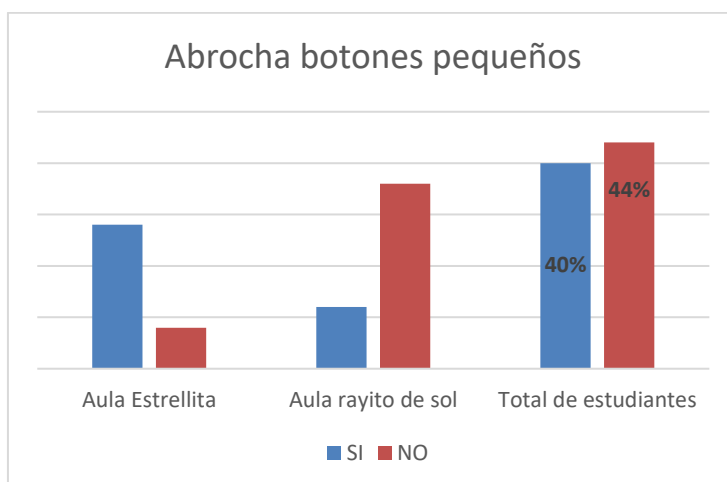
Según la tabla 11 figura 9 los estudiantes (50) en un 58% Si abrochan botones grandes y en 32% de estudiantes No abrochan botones grandes.

Tabla 12 Abrochan botones pequeños

Abrochan botones	Pequeños		%
	Si	No	
Aula Estrellita	24	18	40%
Aula Rayito sol	14	28	44%
Total	38	46	84%

Nota: Lista de cotejo a la profesora San Juan de Lurigancho

Figura 10



Nota: Lista de cotejo al estudiante San Juan de Lurigancho

Interpretación.

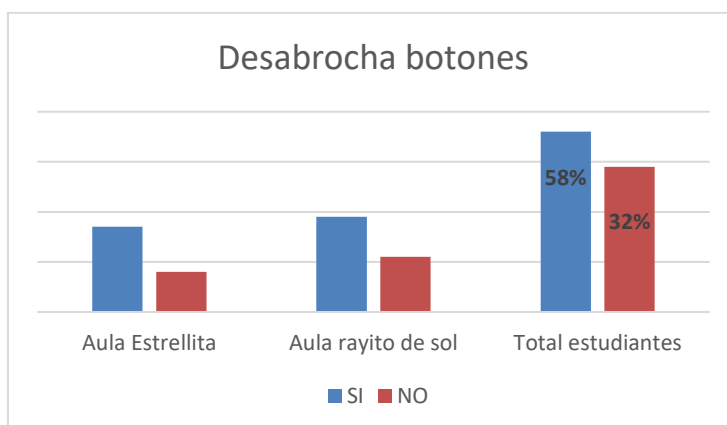
Según la tabla 12 figura 10, los estudiantes (50) en un 40% Si abrochan botones pequeños y en 44% de estudiantes No abrochan botones pequeños.

Tabla 13 Desabrocha botones

Desabrochan	Botones		%
	Si	No	
Aula Estrellita	23	24	32%
Aula Rayito sol	19	24	58%
Total	42	48	90%

Nota: Lista de cotejo al estudiante San Juan de Lurigancho

Figura 11



Nota: Lista de cotejo al estudiante San Juan de Lurigancho

Interpretación.

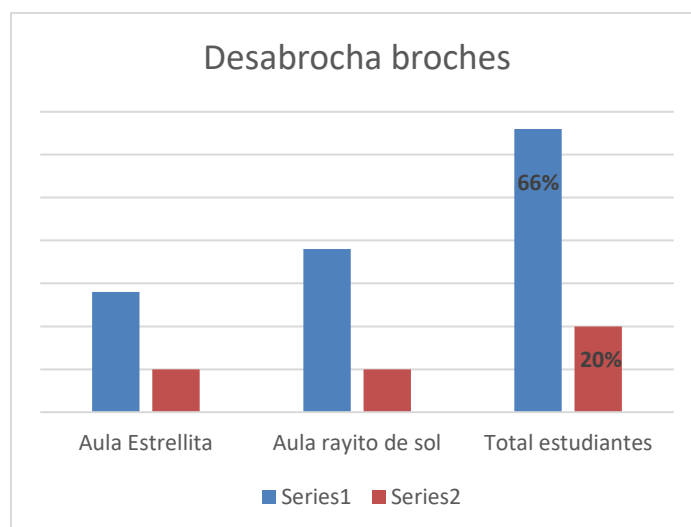
Según la tabla 13 figura 11, los estudiantes (50) en un 58% Si desabrochan botones y en 32% de estudiantes No desabrocha botones

Tabla 14 Desabrocha broches

Desabrochan	Broches		%
	Si	No	
Aula Estrellita	25	20	66%
Aula Rayito sol	20	21	20%
Total	45	41	86%

Nota: Lista de cotejo al estudiante San Juan de Lurigancho

Figura 12



Nota: Lista de cotejo al estudiante San Juan de Lurigancho

Interpretación.

Según la tabla 14 figura 12, los estudiantes (50) en un 66% si desabrochan broches y en 20% de estudiantes No desabrocha broches.

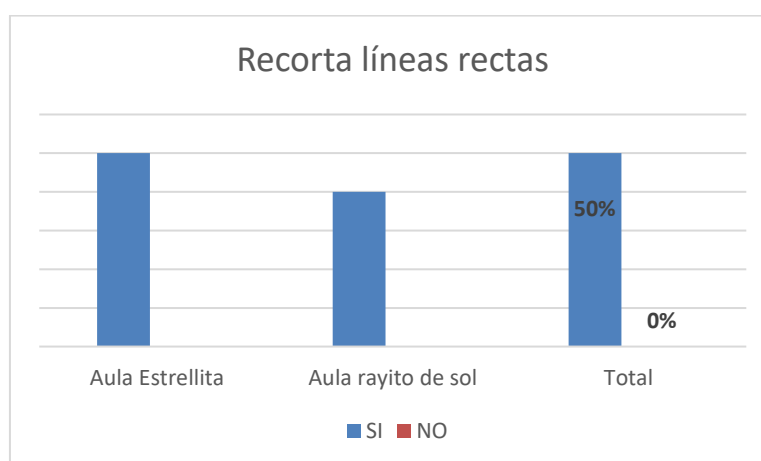
Tabla 15 Recorta líneas rectas

Recorta líneas: rectas, curvas, zigzag, f. grandes y f. pequeñas.

Recorta líneas	Rectas		%
	Si	No	
Aula Estrellita	25	0	25 %
Aula Rayito sol	25	0	25%
Total	50	0	50%

Nota: Lista de cotejo al estudiante San Juan de Lurigancho

Figura 13



Nota: Lista de cotejo al estudiante San Juan de Lurigancho

Interpretación.

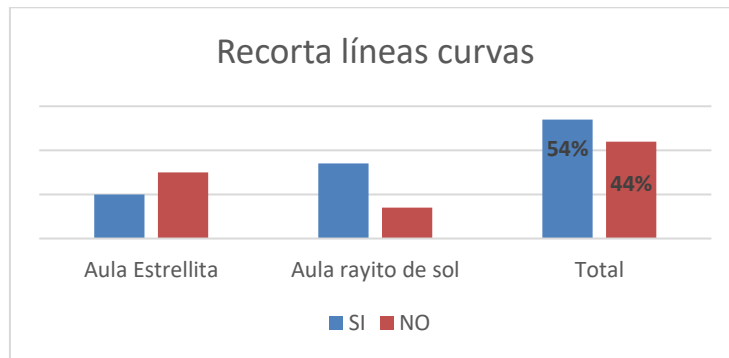
Según la tabla 15 figura 13, los estudiantes (50) en un 50% Si cortan líneas rectas.

Tabla 16 Recorta líneas curvas

Recorta líneas	Curvas		%
	Si	No	
Aula Estrellita	17	28	54%
Aula Rayito sol	32	21	44%
Total	49	49	98%

Nota: Lista de cotejo al estudiante San Juan de Lurigancho

Figura 14



Nota: Lista de cotejo al estudiante San Juan de Lurigancho

Interpretación

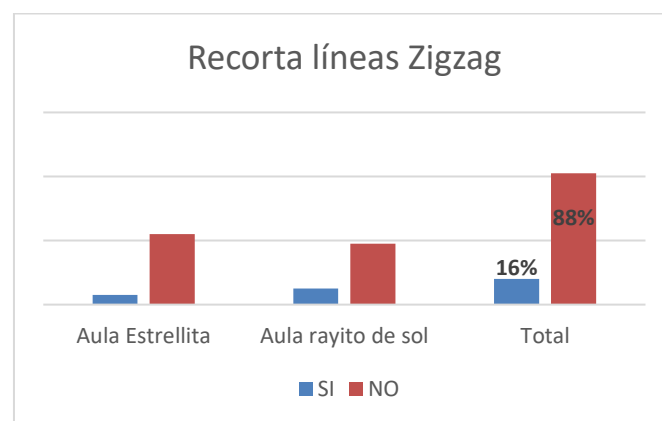
Según la tabla 16 figura 14, los estudiantes (50) en un 54% Si cortan líneas curvas y en 44% de estudiantes no cortan en líneas curvas.

Tabla 17 Recorta en ZigZag

Recorta líneas	Zig Zag		%
	Si	No	
Aula Estrellita	25	27	16%
Aula Rayito sol	22	21	88%
Total	47	48	95%

Nota: Lista de cotejo estudiante San Juan de Lurigancho

Figura 15



Nota: Lista de cotejo al estudiante San Juan de Lurigancho

Interpretación

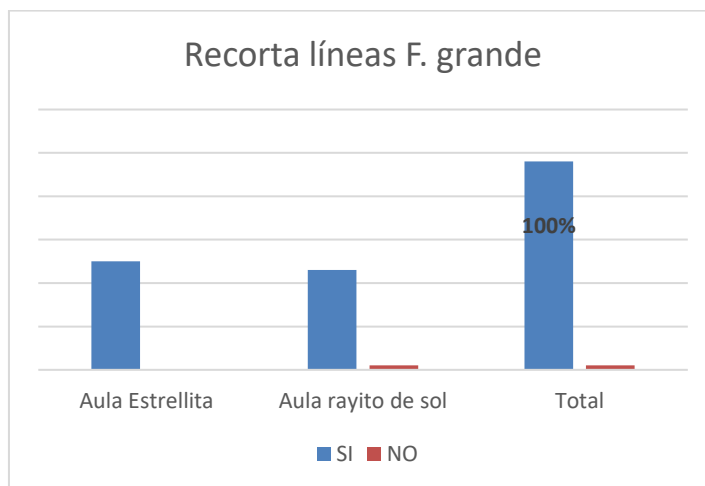
Según la tabla 17 figura 15, los estudiantes (50) en un 88% Si cortan n zigzag y en 16% de estudiantes No cortan en zigzag.

Tabla 18 Recorta figuras grandes

Ricorta líneas	F.Grandes		%
	Si	No	
Aula Estrellita	25	25	50%
Aula Rayito sol	25	25	50%
Total	50	50	100%

Nota: Lista de cotejo al estudiante San Juan de Lurigancho

Figura 16



Nota: Lista de cotejo al estudiante San Juan de Lurigancho

Interpretación

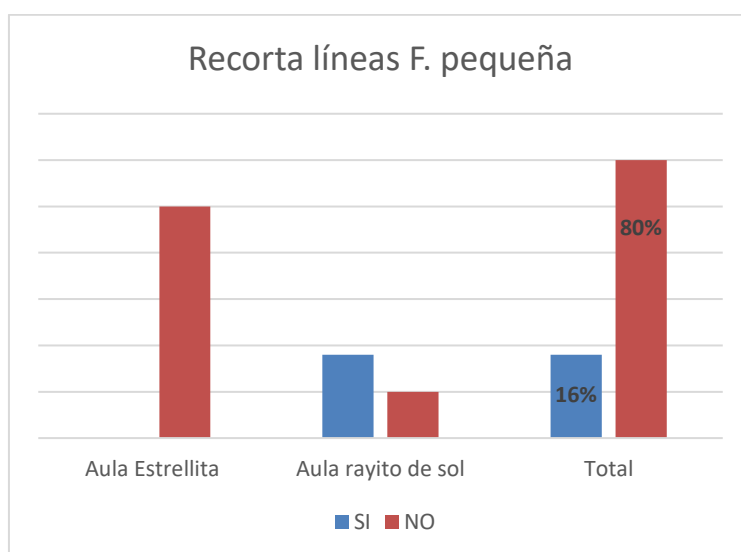
Según la tabla 18 figura 16, los estudiantes (50) en un 100% Si cortan figuras grandes y en 0% No cortan figuras grandes.

Tabla 19 Recorta figuras pequeñas

Recorta líneas	F.Pequeñas		%
	Si	No	
Aula Estrellita	23	25	16%
Aula Rayito sol	22	26	80%
Total	45	51	96%

Nota: Lista de cotejo al estudiante San Juan de Lurigancho

Figura 17



Nota: Lista de cotejo al estudiante San Juan de Lurigancho

Interpretación.

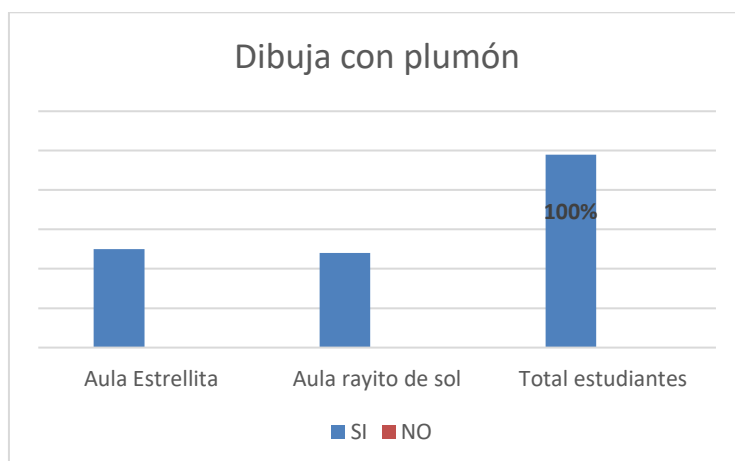
Según la tabla 19, figura 17, los estudiantes (50) en un 16% Si cortan figuras pequeñas y en 80% de estudiantes No cortan figuras pequeñas.

Tabla 20 Dibuja con pulmon

Dibuja	Plumon		%
	Si	No	
Aula Estrellita	25	25	50%
Aula Rayito sol	25	25	50%
Total	50	50	100%

Nota: Lista de cotejo al estudiante San Juan de Lurigancho

Figura 18



Nota: Lista de cotejo al estudiante San Juan de Lurigancho

Interpretación

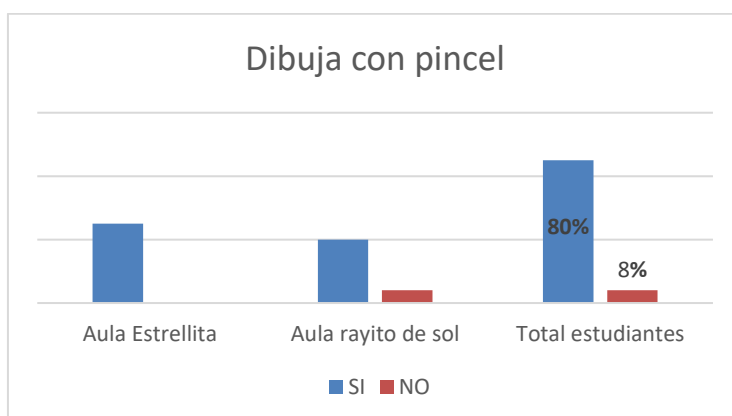
Según la tabla 21 figura 18, los estudiantes (50) en un 100% Si dibuja con plumón.

Tabla 21 Dibuja con pincel

Dibuja	Pincel		%
	Si	No	
Aula Estrellita	25	24	80%
Aula Rayito sol	25	14	8%
Total	50	38	88%

Nota: Lista de cotejo al estudiante San Juan de Lurigancho

Figura 19



Nota: Lista de cotejo al estudiane San Juan de Lurigancho

Interpretación

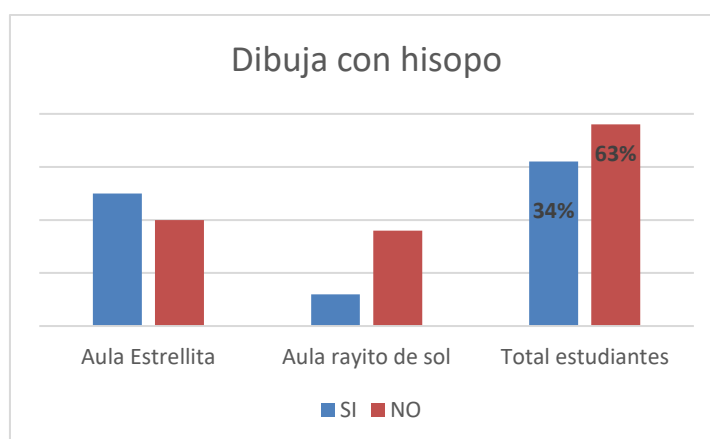
Según la tabla 21 figura 19, los estudiantes (50) en un 80% Si dibuja con pincel, un 8% de estudiantes No dibuja con pincel.

Tabla 22 Dibuja con hisopo

Dibuja	Hisopo		%
	Si	No	
Aula Estrellita	23	25	34%
Aula Rayito sol	25	24	63%
Total	48	49	97%

Nota: Lista de cotejo al estudiante San Juan de Lurigancho

Figura 20



Nota: Lista de cotejo al estudiante San Juan de Lurigancho

Interpretación

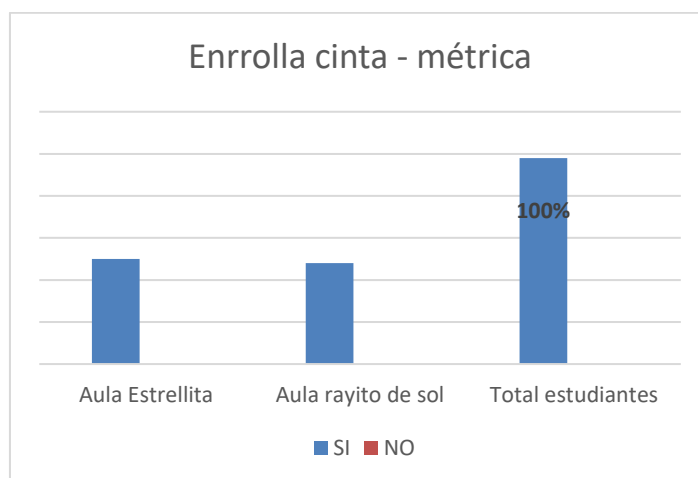
Según la tabla 22, figura 20, los estudiantes (50) en un 63% No dibuja con hisopo y en 34% de estudiantes Si dibuja con hisopo.

Tabla 23 Enrolla cinta metrica

Enrolla cinta	Métrica		%
	Si	No	
Aula Estrellita	25	25	50%
Aula Rayito sol	25	25	50%
Total	50	50	100

Nota: Lista de cotejo al estudiante San Juan de Lurigancho

Figura 21



Nota: Lista de cotejo al estudiante San Juan de Lurigancho

Interpretación

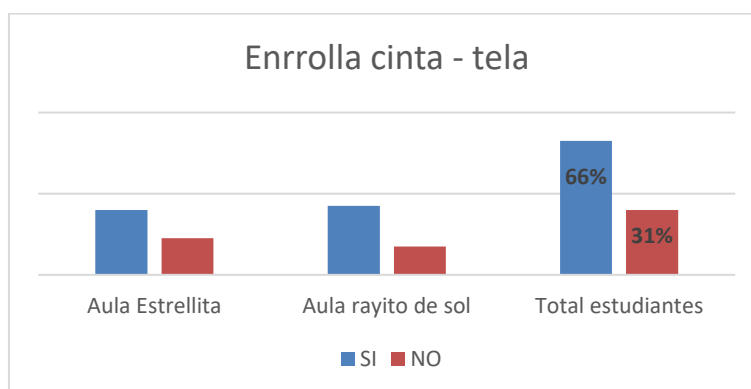
Según la tabla 23 figura 21, los estudiantes (50) en un 100% Si enrolla cinta métrica.

Tabla 24 Enrolla cinta de tela

Enrolla cinta	Tela		%
	Si	No	
Aula Estrellita	25	22	66%
Aula Rayito sol	25	23	31%
Total	50	47	97%

Nota: Lista de cotejo al estudiante San Juan de Lurigancho

Figura 22



Nota: Lista de cotejo al estudiante San Juan de Lurigancho

Interpretación

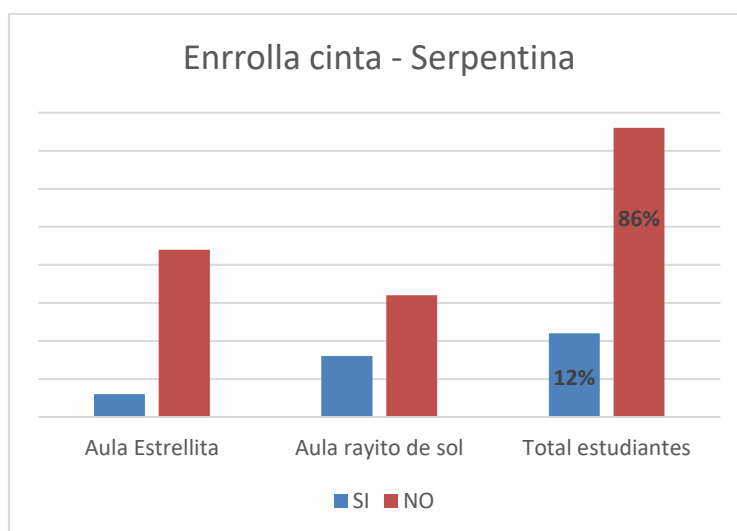
Según la tabla 24, figura 22, los estudiantes (50) en un 66% Si enrolla cinta de tela, y en 31% de estudiantes No enrollan cinta de tela.

Tabla 25 Enrolla serpentina

Enrolla cinta	Serpentina		%
	Si	No	
Aula Estrellita	21	22	12%
Aula Rayito sol	28	27	86%
Total	49	49	98%

Nota: Lista de cotejo al estudiante San Juan de Lurigancho

Figura 23



Nota: Lista de cotejo al estudiante San Juan de Lurigancho

Interpretación

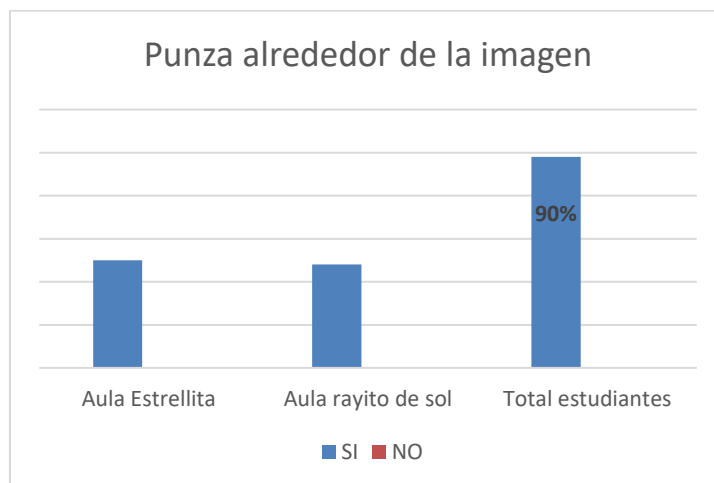
Según la tabla 25, figura 23, los estudiantes (50) en un 12% Si enrolla serpentina y en 86% de estudiantes No enrollan serpentina.

Tabla 26 Punza alrededor de la imagen

Punza	Alrededor de la imagen		%
	Si	No	
Aula Estrellita	23	22	45%
Aula Rayito sol	23	22	45%
Total	46	44	90%

Nota: Lista de cotejo al estudiante San Juan de Lurigancho

Figura 24



Nota: Lista de cotejo al estudiante San Juan de Lurigancho

Interpretación

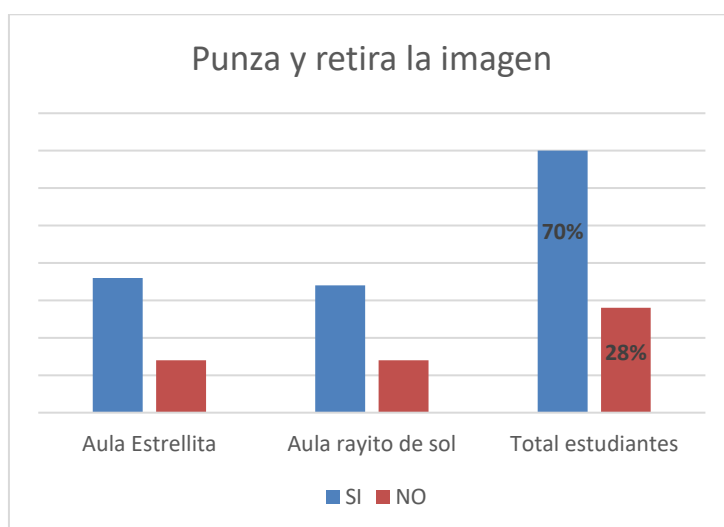
Según la tabla 26 figura 24, los estudiantes (50) en un 90% si punzan alrededor de la imagen.

Tabla 27 Punza y retira la imagen

Punza	Punza y retira la imagen		%
	Si	No	
Aula Estrellita	20	22	72%
Aula Rayito sol	25	23	28%
Total	45	45	90%

Nota: Lista de cotejo al estudiante San Juan de Lurigancho

Figura 25



Nota: Lista de cotejo al estudiante San Juan de Lurigancho

Interpretación

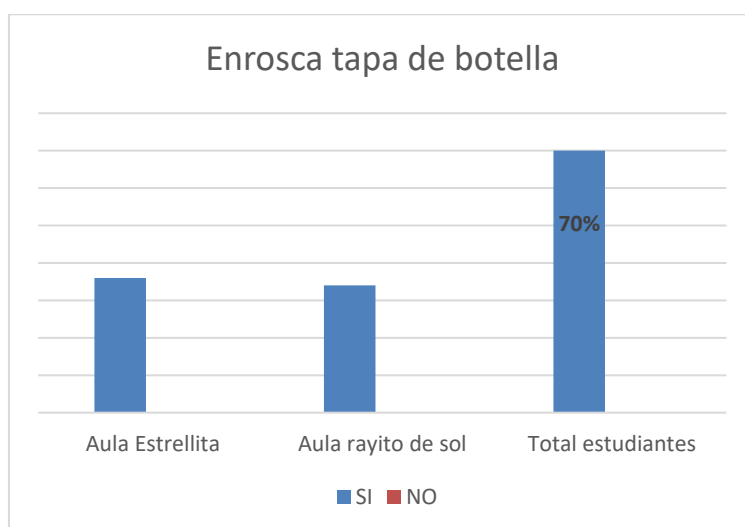
Según la tabla 27, figura 25, los estudiantes (50) en un 70% si punzan y retira la imagen y en 28% de estudiantes No punza y retira la imagen.

Tabla 28 Enrosca tapa de botella

Enrosca la tapa de botella	Aula Estrellita	Aula Rayito sol	%
Si	25	25	50%
No			
Total	25	25	50%

Nota: Lista de cotejo al estudiante San Juan de Lurigancho

Figura 26



Nota: Lista de cotejo al estudiante San Juan de Lurigancho

Interpretación

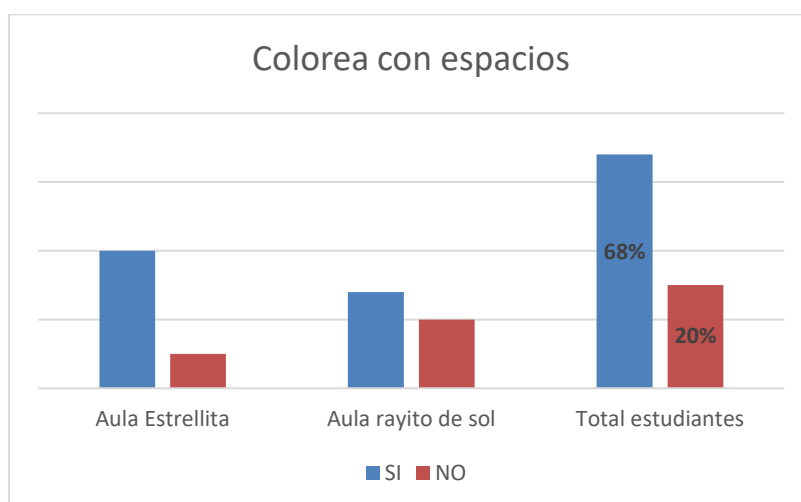
Según la tabla 28 figura 26, los estudiantes (50) en un 70% si enrosca la tapa de la botella.

Tabla 29 Colorea espacios Blancos

Colorea	Con espacios Blancos		%
	Si	No	
Aula Estrellita	25	17	68%
Aula Rayito sol	25	21	20%
Total	50	38	88%

Fuente: Lista de cotejo al estudiante San Juan de Lurigancho

Figura 27



Nota: Lista de cotejo al estudiante San Juan de Lurigancho

Interpretación

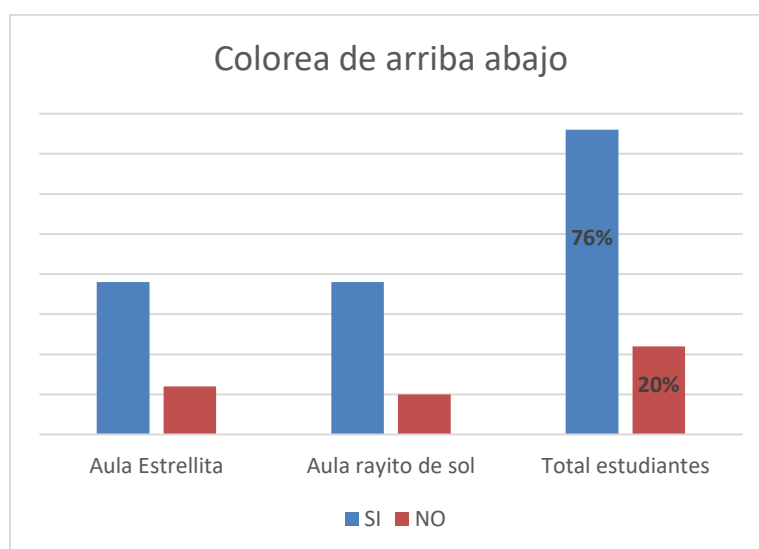
Según la tabla 29 figura 27, los estudiantes (50) en un 68% Si colorea con espacios, y en 20% de estudiantes No colorea los espacios.

Tabla 30 Colorea de arriba- abajo

Colorea	De arriba -abajo		%
	Si	No	
Aula Estrellita	24	23	76%
Aula Rayito sol	25	24	20%
Total	49	47	96%

Nota: Lista de cotejo al estudiante San Juan de Lurigancho

Figura 28



Nota: Lista de cotejo al estudiantado San Juan de Lurigancho

Interpretación

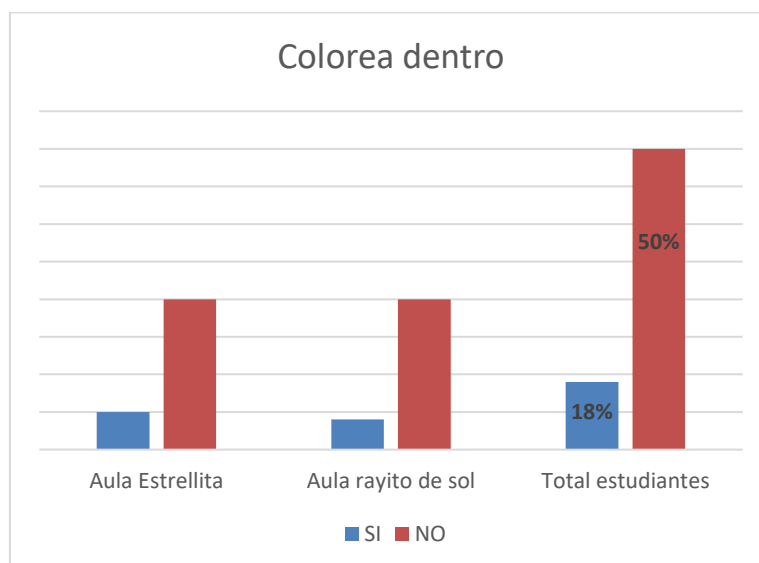
Según la tabla 30, figura 28, los estudiantes (50) en un 76% si colorea de arriba abajo y en 20% de estudiantes no colorea de arriba abajo.

Tabla 31 Colorea dentro

Colorea	Dentro		%
	Si	No	
Aula Estrellita	10	25	18%
Aula Rayito sol	9	24	50%
Total	19	49	68%

Nota: Lista de cotejo al estudiante San Juan de Lurigancho

Figura 29



Nota: Lista de cotejo al estudiantado San Juan de Lurigancho

Interpretación

Según la tabla 31, figura 29, los estudiantes (50) en un 18% si colorea dentro y un 50% No colorea dentro del dibujo en 82% del aula estrellita y 61% del aula rayito de sol; desabrochan en 49% del aula estrellita y 39% del aula rayito de sol y por último colorean en 47% del aula estrellita y 35% del aula rayito sol.

CAPITULO V

4.1 Análisis de los resultados

A partir de los análisis obtenidos mediante el cuestionario a las docentes y lista de cotejo a los niños, se procede a realizar el análisis referente a “El juego para desarrollar la motricidad fina en los niños de 4 años del nivel inicial de la I.E.I N°035 Isabel Flores de oliva” 2020.

- En relación al objetivo general como el juego para las dos docentes (1) de 50% el juego libre es el más importante y la docente (1)50% de rayito de sol el juego trabajo es para ambas importante.

En relación al primer objetivo específico: Identificar si el juego como actividades que se utilizó en las sesiones de aprendizaje para el desarrollo de la motricidad fina, haciendo uso del instrumento de la lista de cotejo a los niños de 4 años (50) para ver su destreza en su coordinación óculo manual.

Según la tabla 4, figura 2 :100% (1) de docentes identifica al juego libre en su actividad de aprendizaje y 95% (1) de docentes identifica que el juego trabajo también en su actividad de aprendizaje.

Podemos decir que en las actividades de sesiones la docente utiliza el juego libre.

- En relación al Segundo objetivo: Determinar el juego como actividades grafo motricidad ayuda a desarrollar la motricidad fina.

Según la tabla5 figura 3; los estudiantes (50) en un 100% recorta del aula rayito de sol, 80% del aula Estrellita, un 84% del aula rayito de sol enrosca y el 63%

el aula estrellita, un 59% punza del aula estrellita y 37% del aula rayito de sol, Rasgan 47% del aula rayito de sol y 47% del aula estrellita y el ultimo enrollan 84% del aula rayito de sol y 64% del aula estrellita

Interpretando Podemos observar segun los porcentajes de las aulas que la tecnica grafo motricidad como recortar, enroscar, punzar, rasgar, enrollan, dentro de su juego ayudan a reforzar su motricidad fina.

En relación al tercer objetivo: Evaluar si el estudiante mejoro su motricidad con las actividades grafomotricidad y grafo plástica. Según los estudiantes mejoraron con las actividades grafo plásticas del dibujo en 82% del aula estrellita y 61% del aula rayito de sol; desabrochan en 49% del aula estrellita y 39% del aula rayito de sol y por último colorean en 47% del aula estrellita y 35% del aula rayito sol.

Interpretando podemos decir que las técnicas grafo motricidad y grafoplasticas según el porcentaje del dibujo y colorear mejoraron en su motricidad fina.

DISCUSION DE ANÁLISIS

- Con la finalidad de corroborar los objetivos y de acuerdo a los resultados obtenidos después de realizar la tabulación de porcentajes del juego es importante en el aprendizaje en los niños (50)100% realizado en la encuesta a las docentes (2).
- Se pudo observar que el juego como actividad grafomotriz mas realizada por los niños 90 % recortan y la actividad que menos realiza el rasgado en 47% de niños.
- Observamos que la grafomotriz con grafo plásticos realizados por los niños como la el dibujo en un 82% y el coloreado en un 50%.
- Coincide con el autor; Mamani (2017) reafirma que el juego es indispensable para el desarrollo intelectual y motriz.
- De igual manera está de acuerdo Malan (2015) afirma en su investigación que las Técnicas grafo plásticas como el rasgado, corrugar y pintura mejoran al desarrollo de la motricidad fina en los niños.

CONCLUSIONES

Al terminar esta investigación relacionada con el juego para desarrollar la motricidad fina en los niños y en base a la recolección de datos se llegan a las siguientes conclusiones:

- Se determina que el juego como actividades utilizadas en las sesiones mejoran el desarrollo de la motricidad fina. Según: en la actividad de los juegos libres en sesiones como talleres de grafomotricidad en un 95 % de niños lo realizan.
- Se determina que el juego como actividad grafo plástica ayuda mejorar el desarrollo de motricidad fina. Según: la actividad que utilizan más para dibujar, los niños en un 82% lo realizan bien y en cuanto al coloreado los niños lo realizan el 50%. el cual vemos que jugando se puede mejorar la motricidad fina.

RECOMENDACIONES

- Por otro lado, sugerir a los docentes más interés en las necesidades del niño en cuanto a las actividades de coordinación óculo manual que lo realiza por medio del juego libre.
- Sugerir a las docentes que continúen haciendo más actividades que puedan ayudar en la mejora de su motricidad fina en los niños
- En cuanto a la institución seguir con las realizaciones del juego como ayuda al desarrollo de la motricidad fina que servirá al niño en su aprendizaje.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abanto, W. (2015). Citas y referencias: Estilo de la American Psychological Association (APA), sexta edición Perú Manual Moderno.
- Abanto, W. (2015). Diseño y desarrollo del proyecto de investigación: Universidad Cesar Vallejo
- Aguirre (2018) *Desarrollo de la Motricidad Fina y Aprendizaje del Garabateo en niños de tres años de Educación Inicial en la Institución Educativa N° 110, Ventanilla-Lima*
- Ardanaz, T. (2009). *La psicomotricidad en educación infantil. Revista Digital Innovación y Experiencias educativas. Granada N°16*. Recuperado de <http://bcnslp.edu.mx/antologias-rieb-2012/primaria>
- Araujo (2018) *Los Juegos Tradicionales en el Desarrollo de la Psicomotricidad en niños de 3 años de la I.E.I 324 Niña Virgen María ,Huacho – Perú* <http://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/UNJFSC/2409/araujo%20bernal%20coraima.pdf?sequence=1>
- Arias, M. (2013). *Artes plásticas para el desarrollo de la motricidad fina en Niños y niñas de 3 a 4 años de edad, en la unidad educativa Luis Fidel Martínez. (Licenciatura en educación parvulario)*. Universidad central Ecuador. Quito Ecuador 2013
- Berruelo, 1990. <http://psicomotricidadinfantil.blogspot.com/2008/05/>

Berruezo y Adelantado, P. P. El cuerpo, el desarrollo y la Psicomotricidad., Revista Digital Terra.es, 1995. [2004]. Disponible en:

<http://www.Terra.es/person/psicomot.htm>

Calero M. (2005) Colección para educadores tomo 5 Educar jugando Lima: El comercio

Cuesta, Prieto, Gómez, Barrera y Gil (2016), en la investigación *La Contribución de los Juegos Cooperativos a la Mejora Psicomotriz en Niños de Educación Infantil*, desarrollado en provincia de Albacete - España,

Chuva castillo, (2016) concepto de grafoplastica Desarrollo de la motricidad fina a través de la técnica grafoplástica, Recuperado en julio 5, 2017 de

<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/12732/1/UPS-CT006603.pdf>

Da Fonseca (1998).Psicomotricidad fina, Zavaleta Javier.12 de setiembre

(2018).Recuperdo de:

http://www.waece.org/cd_morelia2006/ponencias/aguirre.htm

Espinoza (2016) hizo una investigación en” *Técnicas gráfico plásticas basados en el enfoque significativo en el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de la Institución Educativa n° 228 caserío la unión. Distrito de Lonya grande – Utcubamba*

Fernández, P. y Díaz, P. (2012), investigación cuantitativa. Recuperado de:

http://www.fisterra.com/mbe/investiga/cuanti_cuali/cuanti_cuali.asp

Froebel y sus dones. Recuperado de: <http://mongom.blogspot.com/2015/04/hasta->

[1805-no-se-introduce-heinrich.html](http://mongom.blogspot.com/2015/04/hasta-1805-no-se-introduce-heinrich.html)

Froebel aportes. Recuperado de :

<http://aportespedagogicosucla.blogspot.com/2017/02/aportes-pedagogicos-de-froebel.html>

Hernández et al., 2006, p 108 investigación explicativa. Recuperado de:

atarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lmk/munoz_m_m/capitulo3.pdf

Hernández et al., 2006, p 205 investigación Diseño no experimental. Recuperado de:

atarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lmk/munoz_m_m/capitulo3.pdf

Khol (2005) tecnicas grafo plásticas 2018 de colquehuanca, Recuperado de

repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/8765/TECNICA_GRAFICO_PLASTICAS_MATERIAL_CONCRETO

Mamani, R (2017). Significaciones del juego en el desarrollo de la psicomotricidad en educación.... educadoras le asignan al desarrollo de las habilidades psicomotrices por medio de la actividad.

Moreno, (2002), el juego como estrategia, Recuperado en agosto 12, 2017 de

<https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/6693/tesis165.pdf>

Maceo, Y. & Guevara, M. (s.f). Juegos para potenciar el desarrollo de la motricidad fina (óculo-manual) en niños(as) del 5to año de vida, del multihogar “Lucerito del Cielo” del sector Las Delicias. Recuperado de: Muñiz Bárbara, Calcado Ángel, Cortina María (2010). Efe deportes revista digital Buenos Aires-Argentina.

Malan (2015) realizó una investigación sobre “*Técnicas grafo plásticas en el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 4 a 5 años de la unidad educativa Nación Puruhá*”. Palmira, Guamote-Ecuador.

- Minedu. (2009). Coordinación motora fina vs. coordinación visomotriz. Perú; 2009.
- Disponible desde
http://ebr.minedu.gob.pe/pdfs/psicomotricidad/14_coordinacion_motora_fina.pdf
- Minedu. (2010). El juego.<http://www.perueduca.pe/recursosedu/c-documentos-curriculares/el-juego-simbolico-en-la-hora-del-juego.pdf>
- Minedu. (2014). El juego libre.
http://www.minedu.gob.pe/campanias/pdf/inicial_guia.pdf
- Métodos de educación Decroly. Recuperado ,24 de agosto (2019)
<http://ovidedecroly.blogspot.com/p/metodos-de-la-educacion.htm>
- Pacheco, G. (2015). La psicomotricidad en educación inicial formación Académica. Primera edición. Quito Ecuador.2015
- Pacheco M, G. (2015). Psicomotricidad en educación inicial. Quito, Ecuador: ISBN.
- Paredes, R. M. (2016) en su investigación titulada, *“Técnicas grafico plásticas y psicomotricidad fina en los niños y niñas de la institución educativa N° 1040 República de Haití, distrito del Cercado de Lima”*.
- Pineda, N. (2015). La aplicación de técnicas grafo plásticas favorece el Desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 3 a 4 años de los Centros infantiles de la ciudad de Ibarra en el año lectivo 2014-2015” (licenciada en educación parvulario) Universidad tecnológico equinoccial quito –ecuador 2015

Pumipamba, (Junio2017) motricidad fina en el aprendizaje, Recuperado en agosto 7,2017 de <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/11595/1/T-UCE-0010-1849.pdf>

Propuesta pedagógica Federico Froebel (2010) blog spot. Recuperado de:

<https://federicofroebelenlahistoria.blogspot.com/p/propuesta-pedagogica.html>

Quispe (2018) hizo la investigación del tema: “*Aplicación de juegos de roles basado en el enfoque colaborativo utilizando títeres en la mejora de la expresión oral en el área de comunicación en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial Huarisanirenjachi*. Huancané-Puno.

Rigal, R. (2006). "Educación motriz y educación psicomotriz en Preescolar y Primaria." Barcelona.

Sancho, M. (2012) La Importancia De La Motricidad En Educación Infantil. Blog [online]. Recuperado de: <http://lamotricidadinfantil.blogspot.pe/>

Sernaque (2016) realizo una investigación en: “*Efectividad de las técnicas grafo plásticas para desarrollar la motricidad fina en niños de 4años de la institución educativa inicial La Católica*”. Lima-Perú.

Tamayo,M (1997) muestraconcepto.Recuperado de:

<http://tesisdeinvestig.blogspot.com/2011/06/poblacion-y-muestra-tamayo-y-tamayo.html>

Teoría de Piaget (1956). Recuperado de:<http://200.23.113.51/pdf/22660.pdf>

Anexos



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA UTILIZADO PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD FINA CUESTIONARIO PARA EL DOCENTE

Objetivo: Determinar cuáles son los juegos utilizados para incrementar la motricidad fina de los niños de 4 años del nivel inicial de la I.E N° 035 Isabel Flores de oliva de San Juan de Lurigancho.

Instrucciones:

Estimada docente deberá marcar con una (X), según corresponda su respuesta. Agradecemos su sinceridad por la información brindada.

A. JUEGO

1. El juego tiene importancia en el aprendizaje

Prioridad	Alt.	x
1era	Si	
2da	No	

2. Según Piaget nos habla del juego que el niño aprende por descubrimiento y/o por guía del docente.

Prioridad	Piaget:	
	Descubrimiento	Guia del Docente
1era		
2da		

3. Según Piaget, cree Ud. Que opciones elige como prioridad en el desarrollo de los estudiantes

Prioridad	Alternativa	x
1era	Juego simbolico	
2da	Juego de reglas	
3era	Juego funcional	

4. Está de acuerdo con la teoría de Froebel.

Prioridad	Alt.	x
1era	Si	
2da	No	

5. Según el método de Froebel de juego y trabajo (Dones y regalos) aplica en el aula.

Prioridad	Alternativa	
1	Juego (dones)	
2	Trabajo (regalos)	

6. Según el Ministerio de educación. Ud. que tipo de juego observa en el aula.

Prioridad	Alternativa	x
1era	Juego libre	
2da	Juego social	
3era	Juego trabajo	

7. Cree Ud. Que el juego aplicado en el aula ayuda en el desarrollo de motricidad fina.

Prioridad	Alternativa	x
1era	SI	
2da	NO	

B. MOTRICIDAD FINA

COORDINACION VISO MOTRIZ- COORDINACION VISO MANUAL

8. Según su prioridad que actividad utilizaría para desarrollar la destreza de las manos en su actividad de aprendizaje.

Prioridad	Alternativa	x
1	Movimiento	
2	Gestos	
3	Imitación	
4	Trazos	

9. Según su prioridad que ejercicio utilizaría para el desarrollo de las destrezas de los dedos.

Prioridad	Alternativas	
1	Abrir y cerrar los dedos	
2	Tocan cada dedo con el pulgar	
3	Con las manos sobre la mesa levantamos los dedos uno detrás de otro.	

COORDINACION OCULO MANUAL

10. Según su prioridad que actividad utilizaría para desarrollar la coordinación viso manual en sus actividades de aprendizaje. Coloque el número

Prioridad	Alternativa	
1	Punza	
2	Enhebra	
3	Dibuja	
4	Colorea	
5	Enrolla	
6	Enrosca	
7	Lanza	
8	Encaja	
9	Recorta	
10	Rasga	

Muchas Gracias

Lista de cotejo de motricidad fina para niños de 4 años (50 niños).

MOTRICIDAD FINA	SI	NO
Rasga papel:		
Con la mano		
Con el dedo		
Abrocha botones:		
Grande		
pequeños		
Desabrocha:		
Botones		
broches		
Recorta en:		
Línea recta		
Línea en curva		
Línea zigzag		
Figuras grandes		
Figuras pequeñas		
Dibuja con:		
Plumón		
Pincel		
hisopo		
Enrolla:		
Cinta métrica		
Cinta de tela		
serpentina		
Punza:		
Alrededor de la imagen.		
Punza y retira la imagen		
Enrosca:		
Tapas de botella		
Colorea:		
Dejando espacios		
De arriba abajo		
Dentro de la figura		

**Evaluación de lista de cotejo de motricidad fina en niños de 4 años
Aula: Rayito de Sol y Estrellita (50 niños).**

o.	Apellidos	Rasga papera con la mano	Rasga papera con los dedos	Abrocha botones Grandes	Abrocha botones pequeños	Desbrocha Botones	Desbrocha broches	Recorta Línea recta	Recorta Línea en curva	Recorta Línea zigzag	Recorta Figuras grandes	Recorta Figuras pequeñas	Di buja Plumón	Di buja Pincel	Di buja hisopo	Enrola Cinta métrica	Enrola Cinta de tela	Enrolla serpiente	Punza Alrededor de la imagen.	Punza y retira la imagen	Enrosca Tapas de botella	Colorea Dejan do espacios	Colorea De arriba abajo	Colorea Dentro de la figura
1	NOH EMI	No	No	Si	No	Si	No	Si	Si	Si	No	No	No	No	Si	No	No	No	Si	Si	Si	No	Si	No
2	KRIS TELL	Si	No	Si	No	Si	No	Si	Si	No	Si	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	No	No	No	No	Si
3	STHE FAN O	Si	No	Si	Si	No	Si	Si	No	No	No	Si	Si	Si	Si	No	Si	No	No	Si	No	Si	Si	Si
4	MIGU EL	Si	No	No	No	Si	No	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	No	Si	Si	No	No	Si	No	Si	Si	No
5	KEYL ET CALED	No	No	Si	No	Si	Si	Si	No	No	No	No	Si	Si	No	Si	Si	No	No	Si	Si	Si	No	Si
6	DAM ARIS	No	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	No	No	Si	No	Si	Si	Si	Si	No	Si	No	Si
7	MAT HIUS.	Si	No	Si	No	Si	No	No	No	Si	Si	No	Si	No	Si	Si	Si	No	No	Si	No	No	Si	Si
8	AXEL	Si	Si	No	Si	Si	Si	Si	No	No	Si	Si	No	No	Si	Si	Si	No	Si	No	No	No	Si	Si
9	OLIV ER	No	No	No	No	Si	No	No	No	No	Si	Si	No	Si	No	No	No	Si	No	Si	Si	No	Si	No
10	AHDI EL	Si	No	Si	Si	No	Si	Si	Si	No	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	No	Si	No	No	No
11	SNA YDE R	No	Si	Si	Si	No	No	Si	Si	No	Si	Si	No	Si	Si	Si	Si	Si	No	No	Si	Si	Si	No
12	KILLI AN	Si	Si	Si	Si	No	No	No	Si	Si	No	Si	No	No	No	Si	Si	No	No	No	Si	Si	No	No
13	JAME S	No	No	No	No	Si	No	Si	Si	No	No	No	Si	Si	Si	No	No	No	No	No	No	No	Si	Si
14	MYC KEL.	No	Si	Si	Si	Si	Si	No	Si	Si	No	No	No	Si	No	Si	Si	Si	No	Si	No	Si	Si	Si
15	LIZ	No	Si	Si	No	No	Si	No	Si	No	No	Si	No	No	Si	No	No	Si	No	No	Si	No	No	Si
16	NAT ALY	Si	Si	No	Si	No	No	No	No	Si	Si	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	No	No	Si	Si	No
17	GIAN CARL O	Si	No	Si	No	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	No	Si	Si	No	Si	Si	No	No	Si	Si
18	RICA RDO	No	No	Si	Si	Si	Si	No	Si	No	No	Si	No	No	Si	No	No	Si	Si	No	No	Si	Si	No
19	THIA GO	Si	Si	No	Si	Si	Si	No	Si	No	No	No	No	No	Si	Si	Si	Si	No	Si	No	Si	No	No
20	JHON ATAT AN	No	Si	Si	No	No	Si	No	No	No	Si	No	Si	Si	No	Si	Si	Si	Si	No	No	Si	Si	No
21	LIA	Si	No	Si	No	Si	No	No	No	No	No	Si	Si	Si	No	No	No	No	No	Si	No	No	Si	Si
22	MAC ARE NA	Si	No	No	Si	No	Si	No	No	No	Si	Si	No	No	No	No	Si	Si	No	No	Si	No	No	Si
23	ALEX AND RA	No	Si	No	Si	Si	No	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	Si	Si	No	Si	Si	No	No	No	Si
24	MAT HEO	Si	Si	No	No	No	Si	Si	No	No	Si	Si	Si	Si	No	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	No

25	MARLEY	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	No	Si	No	No	Si	Si	Si	Si	No	No	Si	No	No	Si	Si
26	THIAGO	Si	No	Si	No	No	Si	Si	No	Si	No	No	Si	Si	No	No	Si	Si	Si	Si	No	No	No
27	GIANCARLO	No	No	No	Si	Si	No	No	No	Si	Si	Si	Si	Si	No	No	No	No	Si	Si	Si	No	Si
28	LYAM	No	Si	Si	No	No	Si	Si	Si	No	No	No	Si	Si	No	Si	No	Si	Si	No	No	Si	No
29	EMILY	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	Si	No	No	No	Si	No	Si	No	No	No	No	Si	Si	No
30	OSCAR	No	Si	No	No	Si	No	No	Si	No	Si	Si	Si	Si	No	Si	Si	No	Si	No	Si	No	No
31	BIANCA	Si	Si	No	No	Si	No	No	No	Si	No	No	Si	Si	No	Si	No	No	Si	Si	Si	No	Si
32	MATEO	No	No	Si	Si	Si	No	Si	Si	Si	Si	No	No	No	Si	Si	No	Si	No	Si	No	No	No
33	JHON	No	Si	Si	Si	Si	No	Si	No	Si	Si	Si	No	No	Si	No	Si	Si	No	Si	No	Si	Si
34	NICOLAS	Si	No	Si	Si	No	Si	No	Si	Si	Si	Si	No	No	Si	Si	Si	No	Si	Si	No	No	Si
35	DALESKA	Si	Si	Si	No	Si	Si	No	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	Si	No	No
36	SULLY	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	No	Si	No	Si	Si	No	No	Si	Si	Si	Si	Si	No	No
37	ETHAN	No	Si	Si	No	Si	Si	No	Si	No	Si	No	No	Si	No	Si	Si	No	Si	Si	No	No	Si
38	EVA	No	No	No	Si	Si	No	No	Si	Si	No	Si	Si	No	No	No	No	No	No	No	Si	No	Si
39	ASHLEY	No	Si	No	Si	Si	No	No	Si	No	No	Si	Si	No	No	Si	Si	No	No	No	No	Si	No
40	DIEGO	Si	No	Si	Si	No	No	No	Si	Si	No	No	Si	No	No	Si	No	No	No	No	Si	Si	No
41	KETSA	Si	No	Si	No	Si	No	Si	Si	No	Si	Si	No	Si	Si	No	No	Si	Si	No	No	Si	No
42	ALICE	Si	Si	Si	No	Si	No	No	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	No	No	No	No	No	Si	Si	Si
43	CARLOS	No	No	No	No	No	Si	No	No	Si	Si	No	No	No	No	No	No	No	No	No	Si	Si	Si
44	NAZIEL	No	Si	Si	No	No	Si	Si	Si	No	No	Si	No	Si	Si	No	Si	No	No	Si	Si	No	Si
45	JULIO	Si	Si	No	No	Si	Si	No	No	No	No	Si	No	Si	No	Si	Si	No	Si	No	Si	No	Si
46	BENJAMIN	No	No	No	No	No	Si	Si	No	Si	No	No	No	Si	No	Si	Si	Si	No	No	No	Si	No
47	RAYSA	Si	Si	No	No	Si	Si	Si	Si	Si	No	Si	Si	Si	Si	No	No	Si	Si	No	Si	Si	No
48	SUMMER	Si	No	Si	Si	No	Si	Si	Si	Si	No	Si	No	No	Si	Si	Si	Si	Si	No	Si	Si	No
49	ALONDR	No	Si	No	Si	No	No	No	No	No	No	No	No	Si	Si	No	No	No	Si	No	No	No	No
50	IAN	Si	Si	No	No	Si	Si	No	Si	Si	No	Si	Si	No	Si	Si	Si	Si	Si	Si	No	No	No